
Erstausgabe
6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr
JOYstick
Alles was Computern Spaß macht
9/10 DMV
1. Jahrgang
September/Oktober 1988
Wettbewerbe
Zu gewinnen – ein Roboter, ein Amiga 500 und viele Spiele
Helpline:
16 Seiten Tips & Tricks für Spiel & Spaß
Spieleteil:
Reviews für MS-DOS, Atari ST, Amiga, C-64 und CPC!
Grundlagen:
Was Sie schon immer über Rollenspiele wissen wollten
Story:
Wie entsteht ein Computerspiel?
Software, Action Comic...



Autor: Matthias Uphoff

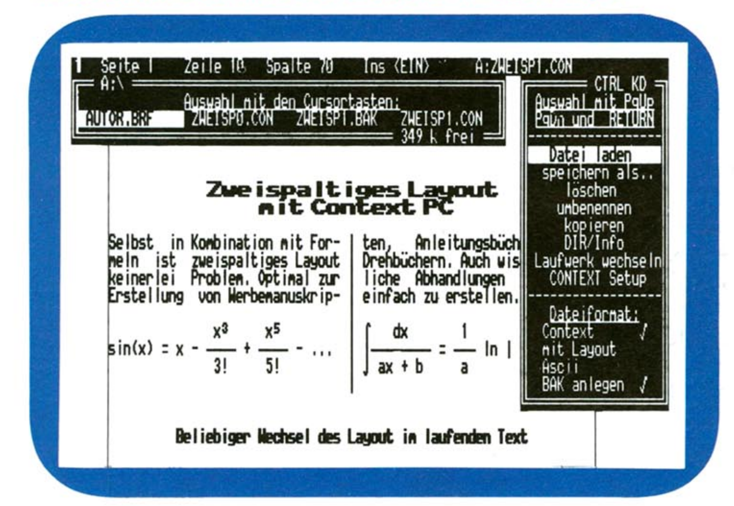


Textverarbeitung, wie sie sein sollte ...

... das ist ConText. Einfach zu bedienen, klar in den Funktionen, fast so einfach, wie die gute alte Schreibmaschine einst war. Mit wesentlich mehr Funktionen, versteht sich!

ConText gibt es für folgende Systeme:

ConText PC für MS-DOS-Computer mit 256 KByte



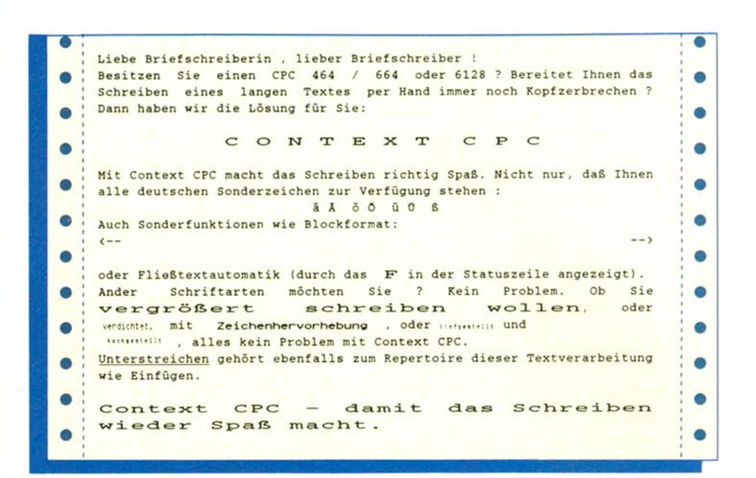
Was ConText PC leistet:

- einfachste Bedienerlogik, Hilfsmenues für jede denkbare Situation
- exakte Wiedergabe des Druckbildes auf dem Bildschirm
- wahlweise eigene oder WordStar-kompatible Tastaturbelegung
- Textbausteine auf Tastendruck in Ihren Text einfügen
- Texte bis 65 Zeilen einfach mit einer Taste belegen
- perfekte Silbentrennung
- Rechnen im Text, automatische Datum- und Zeiteinfügung, Kalender
- Grafik-Zeichen direkt aus Tabelle in Text einsetzen
- Es können gleichzeitig 5 Texte unabhängig bearbeitet werden.
- Formatierung, die keine Wünsche offen läßt
- zweispaltiges Formatieren
- automatische BackUp-Funktion
- integrierter Dateimanager
- DOS-Aufrufe (auch andere Programme) aus Context heraus starten
- durch hochspezialisierte Bildschirmtreiber auch im Graphikbetrieb außerordentlich schnell
- vielfältiger Einsatz in Batch-Dateien durch zahlreiche Möglichkeiten der Parameterübergabe
- hervorragend als Programm-Editor
- Programm im Hauptspeicher, keinerlei Diskettenzugriffe bei der Bearbeitung, ideal für Computer mit einem Laufwerk
- minimaler Speicherplatzbedarf bei maximaler Leistung durch äußerst effiziente Programmierung durch Assembler
- umschaltbare Textdarstellung während der Bearbeitung: 25/35 Zeilen (EGA + Hercules) 20/25 Zeilen (CGA)
- alle Standards einer Textverarbeitung: Suchen/Ersetzen auch mit Wild-Cards, Textmerker, jederzeit änderbare Randeinstellung, Blocksatz, Trennhilfe, 240 Zeichen Zeilenbreite, automatischer Tabulator, Zeile zentrieren
- arbeitet mit allen handelsüblichen Druckern - umfangreiches Handbuch ca. 190 Seiten mit ausführlichen Erklärungen und Beispielen

Notwendige Konfiguration:
PC XT/AT mit 256 kByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk bzw. Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0, CGA-, Herkules- und EGA-Grafikkarten werden unterstützt.
Zum Lieferumfang gehört ein umfangreiches Handbuch inklusive Tutorial.

3 1/2"-Diskette (Best.-Nr. 234)
5 1/4"-Diskette (Best.-Nr. 228) **99,– DM***

ConText CPC für alle Schneider/Amstrad CPC's



Was ConText CPC leistet:

- Einfachste Bedienung durch logische Tastaturbelegung; alle Funktionen sind über die CONTROL- und eine definierte Taste zu erreichen.
- Funktionen wie EINFÜGEN, FLIESSTEXT, BLOCKFORMATIERUNG und ZEILEN KOPIEREN sind über Tastendruck aufrufbar und werden in einer Statuszeile angezeigt.
- Mehrspaltiges Schreiben und Textkopieren erleichtert Ihnen das Erstellen Ihrer Korrespondenz.
- 25 KByte Textspeicher mit insgesamt 5 DIN-A4-Seiten, damit Sie auch lange Briefe problemlos erstellen können.
- Voreingestellt für die meisten CENTRONICS- Drucker, durch übersichtliche Tabellenprogrammierung anpaßbar an viele EPSON- kompatible Drucker.
- Weiterschreiben während des Druckens, denn 'Time is Money'.
- Darstellung von Sonderschriften wie VERGRÖSSERN und UNTERSTREICHEN, Anzeigen von anderen Schriftarten durch Steuerzeichen, denn Sie wollen ja sehen, was Sie drucken.
- Auf Diskette / Kassette gespeicherte Textbausteine sind überall im Text plazierbar, das erspart doppelte Schreibarbeit.
- Eingebauter Taschenrechner und Kalender, damit Sie den Überblick behalten.

Dies sind nur einige der vielen Möglichkeiten, die Context Ihnen als Textverarbeitung bietet.

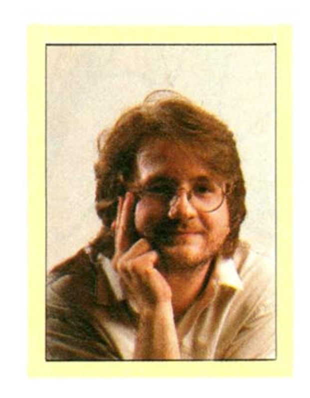
Der benötigte Hardware-Aufwand ist gering.
Sie brauchen nur einen CPC 464 / 664 oder 6128 und einen Drucker. Alles andere erklärt Ihnen die ausführliche deutsche Bedienungsanleitung, welche dem Programm beiliegt.

3"-Diskette (Best.-Nr. 207) **59,– DM***

Kassette (Best.-Nr. 206) **49,– DM***

*** Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto/Verpackung. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.**

DMV GmbH · Abt. SOFTWARE · POSTFACH 250 · 3440 ESCHWEGE



EDITORIAL

Ob... wir es wollen oder nicht, wir befinden uns auf der Schwelle eines neuen Zeitalters; die Mikroelektronik hält Einzug in alle unsere Lebensbereiche. Neben der Arbeitswelt gewinnt der Computer auch im häuslichen Bereich immer größere Bedeutung. Für immer mehr Familien stellt der Computer nicht nur eine 'Black Box' dar, sondern ein nutzbringendes Gerät, daß eben eine gewisse Einarbeitung erfordert. Stand der Dinge ist, daß sich der Computer nicht nur als Helfer bei allerlei Arbeiten einsetzen läßt, sondern darüber hinaus ein ausgezeichneter Unterhalter sein kann. Aber, um aus einem Computer einen Entertainer zu machen, bedarf es mehr als einer leistungsfähigen Hardware. Ohne Software bleibt die Maschine eine ausgesprochen langweilige Ansammlung integrierter Schaltkreise. Eine ganze Industrie hat sich der Gestaltung von Entertainment-Software verschrieben und widmet sich ausschließlich dieser Thematik. Monat für Monat wird eine unüberschaubare Anzahl neuer Softwareartikel produziert. Doch Software ist nicht gleich Software, ein Blick in die Regale der Händler offenbart eine verwirrende Vielfalt unterschiedlichster Unterhaltungs-Software. Im Dickicht des Marktes tummeln sich Themen, Genres, Marketingkonzepte und allerlei andere Dinge, die dem Kunden über kurz oder lang als Softwaretitel begegnen. Kino, Comics und andere Medien versorgen die Macher von Computerspielen mit immer neuen Ideen. Das Angebot ist Legion, aber nicht alles, was glänzt, ist Gold; diese alte Weißheit bewahrheitet sich wie so oft im Leben. Hinzu kommt, daß Software vor dem Kauf zumeist nicht begutachtet werden kann, so daß schnell ein ärgerlicher Fehlkauf getätigt wird. In diesem Dschungel fehlt ein Scout der die Pfade zu guter Software kennt. Lassen Sie sich von JOYSTICK auf eine Expedition durch den Software-Urwald einladen.

Wir möchten Ihnen die faszinierenden Welten der Computerspiele zeigen. Neuheiten aus aller Welt, Monster und Hexenmeister, Helden und Schurken, eine umfangreiche Helpline mit vielen Tips zu Computerspielen, all das finden Sie in JOYSTICK. Jedoch möchten wir versuchen, Sie nicht nur mit Unmengen neuer Programme bekannt zu machen, wir möchten Ihnen die Informationen geben, die Sie brauchen, um beim Softwarekauf nicht reinzufallen. Viele der heute angebotenen Programme vermitteln dem Spieler sehr komplexe Inhalte, die nicht selten dem täglichen Leben entlehnt sind. Solche Programme, meist in der diffusen Grauzone zwischen Spiel und Simulation angesiedelt, weisen nicht selten eine Spieldauer von bis zu 100 Stunden auf.

Da kommt es schon öfter vor, daß ein Spieler an eine Stelle im Programm gelangt, welche Ihn vor ein, scheinbar unlösbares Rätsel stellt. Nach einigen vergeblichen Versuchen resigniert der Spieler, und die teure Software wird für lange Zeit nicht mehr angeschaut.

Auch hier möchte JOYSTICK mit Rat und Tat helfen. Quasi als Heft im Heft haben wir umfangreiche Tips, Lösungswege, Cheat Modes und andere hilfreiche Dinge zusammengetragen. Wir hoffen, daß Sie dort die Informationen finden, die Ihnen gerade fehlen. In dieser Ausgabe haben wir noch einige andere Leckerbissen für Sie zusammengetragen. Davon dürfte unser Bericht über die Erstellung eines Computerspieles in seiner Gesamtheit aus Grafik, Spielablauf und Sound für jeden spielbegeisterten Computerfan interessant sein.

Computerunterhaltung muß nicht in "tumbe" Konsumieren vorgegebener Spielabläufe ausarten.

In diesem Sinne hoffen wir, daß JOYSTICK Ihnen gefällt und möchten Sie zur Mitarbeit auffordern. Schreiben Sie uns! Teilen Sie uns Ihre Meinung zu JOYSTICK mit.

Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

In diesem Heft

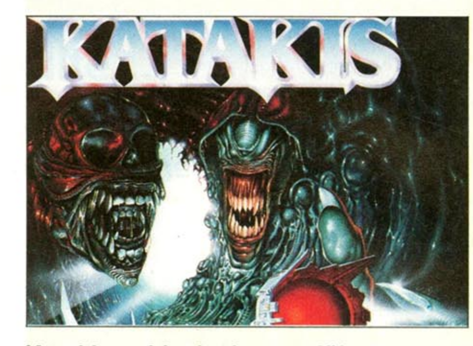
Bericht

Software Reviews

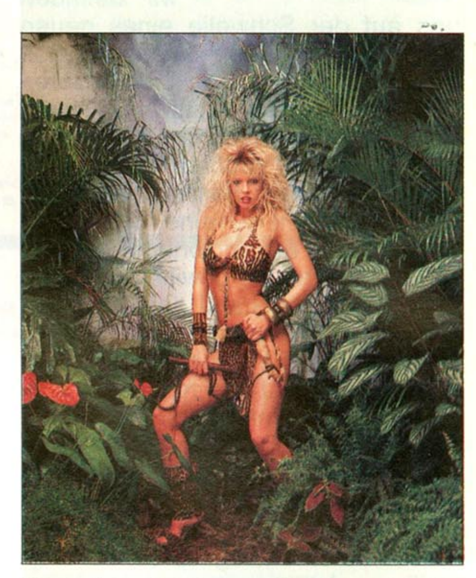
Grundlagen

Helpline

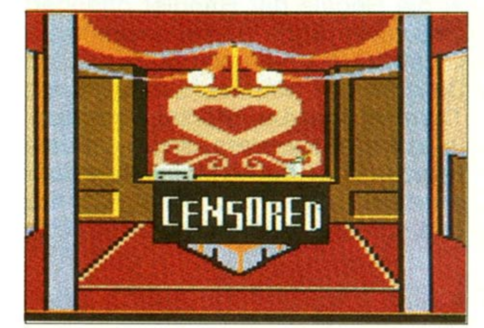
Software Reviews zu bekannten Rollenspielen



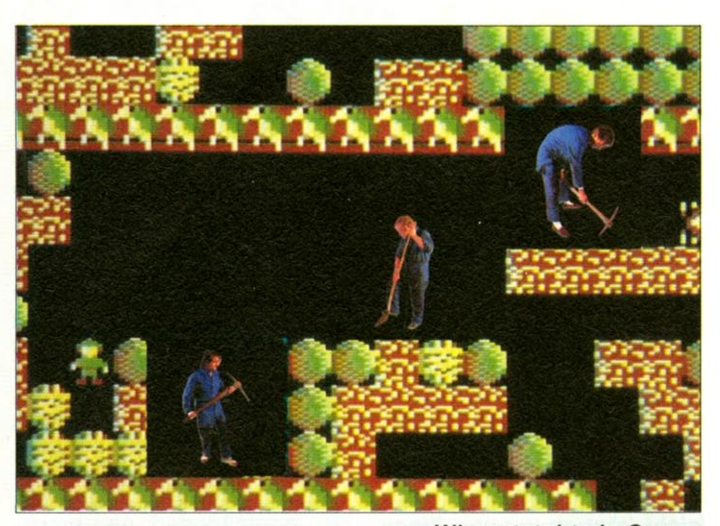
Katakis – bis der Laser glüht... **S. 30**



She – Fox: Gewinnen Sie mit Martechs neuer Urwald-2 Lady. **S. 85**



Leisure Suit Larry auf der Suche nach Abenteuern. Begleiten Sie den eleganten Schwerenöter durch den Dschungel der Großstadtnacht! **S. 70**



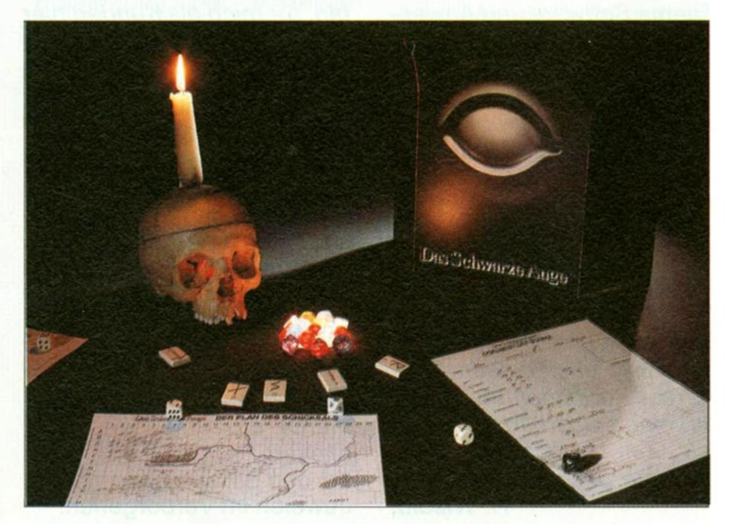
Wie entsteht ein Computerspiel? JOYSTICK ist dieser Frage auf den Grund gegangen und hat einige interessante Antworten zusammengetragen.

S. 22



Rollenspiele – JOYSTICK entführt Sie in die faszinierende Welt der Helden und Schurken, Magier und Monster.

S. 42



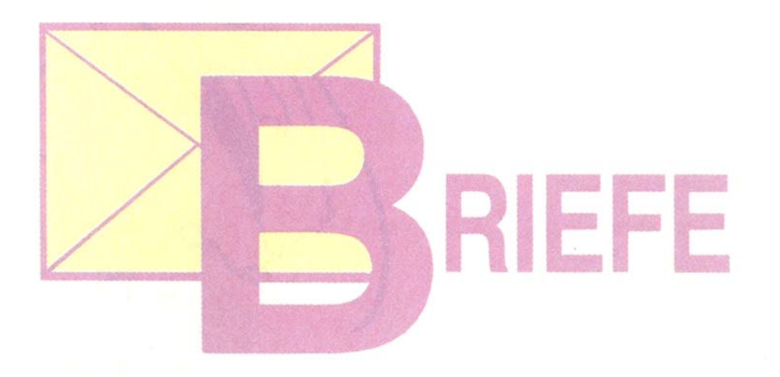


Software Reviews

Short Cut

Public Domain

Rubriken



Das Forum für Ihre Meinung
Jeder hat was zu sagen! Meist besteht das Problem darin, den richtigen Gesprächspartner zu finden. JOYSTICK möchte Ihren Fragen, Ihren Anregungen und Ideen, Ihrer Kritik und Ihren Problemen ein Forum geben. Diese Seiten sind Ihren Briefen gewidmet, in denen Sie hoffentlich kein Blatt vor den Mund nehmen.
Die JOYSTICK Redaktion freut sich auf Ihre Zuschrift.

Betrifft: Entscheidungshilfe

Ich nutze meinen PC 1640 hauptsächlich geschäftlich, würde aber gerne den Computer auch einmal abends zum Spielen benutzen. Leider ist der Softwareberg fast unüberschaubar, so daß ich große Schwierigkeiten bei der Auswahl eines entsprechenden Spielprogrammes habe. Als Neuling auf diesem Gebiet wäre es schön, eine kompetente Kaufhilfe zur Hand zu haben, da mir leider nicht die Möglichkeit gegeben ist, stundenlang die Regale der Kaufhäuser zu durchforsten.

K.H. Schwartz

Red.:
Eine mögliche Hilfe bei der individuellen Auswahl der Software stellen die Softwarereviews in Joystick dar. Dort werden meist aktuelle Programme vorgestellt, denen ein entsprechender Test vorausgeht. Da hier auch auf Hintergründe und Verfahrensweisen eingegangen wird, kann so ein Eindruck von dem jeweiligen Programm gewonnen werden.
Eine weitere Möglichkeit ist die Information vor Ort, das heißt, beim Händler. Hier ist es aber gängige Praxis, daß letztendlich doch die Katze im Sack gekauft wird, da so gut wie nie die Möglichkeit besteht, vor dem Kauf die Software auf dem Rechner in Augenschein zu nehmen.

Betrifft: Adventure

Mein Sohn wünschte sich letztes Jahr einen Personal Computer zu Weihnachten. Wir, meine Frau und ich, haben ihm diesen Wunsch gern erfüllt. Nun ist der Junge bei der Bundeswehr, und der Computer steht ungenutzt bei uns herum. Jetzt stellt sich uns die Frage, ob wir nicht den Computer in der Abwesenheit unseres Sohnes nutzen können. Nach dem Durcharbeiten verschiedener Anwendungsprogramme stießen wir in der Programmsammlung unseres Sohnes auf verschiedene Spielprogramme, die sich aber hauptsächlich mit dem Abschießen diverser Gegner auseinandersetzen. Unser Interesse zielt allerdings mehr auf Programme, die komplexere Aufgabenstellungen beinhalten. Unseres Wissens existieren verschiedene Abenteuerprogramme, allerdings ist die Auswahl für uns nicht einfach, da wir nur über begrenzte Englischkenntnisse verfügen. Vielleicht können wir von Ihnen einen Hinweis auf ein Abenteuerspiel erhalten, das auch für Neulinge auf diesem Gebiet zu bewältigen ist.

Mit bestem Dank,
I. und B. Becker

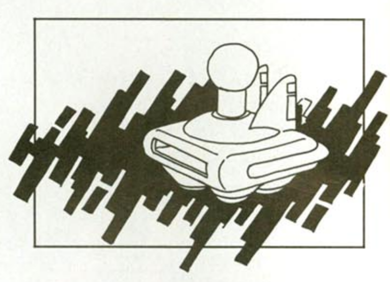
Red.:
Seit dem Aufkommen der Adventure sind in jüngerer Zeit auch zunehmend Programme zu verzeichnen, die in der deutschen Übersetzung vorliegen. Die notwendigen Eingaben werden auch in deutscher Sprache vorgenommen, so daß Englischkenntnisse nicht mehr unbedingt erforderlich sind, um Spaß an einem Computer-Adventure zu finden. Als Beispiel für ein Adventure mit deutscher Eingabe mag Mask of Sun dienen.

Betrifft: Public Domain

Bei der Durchsicht verschiedener Fachzeitschriften zum Thema Software und Anwendung fiel mir auf, daß über Public Domain-Programme nur sehr spärlich und keineswegs regelmäßig berichtet wird. Auf der einen Seite bietet Public Domain teilweise sehr gute Programme zu einem realistischen Preis an, auf der anderen Seite ist das Angebot sehr reichhaltig. Daher würde ich es begrüßen, wenn eine Zeitschrift regelmäßig über diesen Softwaresektor berichten würde, um einen Überblick über die zur Zeit verfügbaren Programme zu bekommen.

R. Wieditz

Red.:
Das Public Domain-Angebot für die gängigsten Systeme ist in der Tat kaum zu überblicken. In Joystick erscheinen regelmäßig Berichte über das eine oder andere Public Domain-Programm. Da hier auch zum Teil ausführliche Testergebnisse vorliegen, kann sehr leicht entschieden werden, ob das betreffende Programm für den eigenen Gebrauch in Frage kommt. Eine weitere Möglichkeit der Information stellen Katalogdisketten der einzelnen Anbieter dar. So kann nach gründlicher Durchsicht der Angebote das benötigte Programm gefunden werden.



Betrifft: Budget-Programme

In letzter Zeit bin ich beim Kauf von Budget-Programmen schwer enttäuscht worden. In den meisten Fällen konnte das Programm nicht halten, was das Cover versprach. So habe ich in jüngster Zeit auf den Kauf von Billigprogrammen gänzlich verzichtet. Eine regelmäßige Berichterstattung zu diesem Thema könnte sicherlich helfen, für mich als Kunden hier die Spreu vom Weizen zu trennen.

E. Schumann

Red.:
Auch bei der Auswahl von Billigprogrammen stellen Fachzeitschriften wie Joystick eine der wesentlichsten Informationquellen dar. Bei Billigprogrammen ist es im Laden oft schwierig, anhand der zum Teil recht dürftigen Informationen, die das Cover bietet, wesentliche Spielelemente auszumachen. Trotz alledem schlummern auch bei den Billigprogrammen oft Juwelen im Verborgenen.

Betrifft: Utilities

Als privater Anwender verfüge ich über eine kleine Sammlung von Anwendungsprogrammen. Was ich in den diversen Fachzeitschriften vermisse, ist eine kleine Rubrik, in der über Programme berichtet wird, die einem die Arbeit mit dem Computer erleichtern. Ein ganzes Heft zu diesem Thema würde sicherlich interessant sein, eine ständige Rubrik zu diesem Thema wäre eine Quelle der Zufriedenheit für all diejenigen, die sich nur gelegentlich mit Anwendungsprogrammen beschäftigen. So hätte man auch ständig einen Überblick, was zur Zeit auf diesem Sektor angeboten wird.

H. Hoffmann

Red.:
Auf dem Utility-Sektor gibt es für nahezu alle Systeme eine reichhaltige Auswahl. Joystick hat zu diesem Thema eine regelmäßige Rubrik eingerichtet. Dort wird dann eine bunte Mischung geboten, die den gelegentlichen Anwender auf dem Laufenden hält.

Betrifft: Hotline

Ich bin ein leidenschaftlicher Adventure-Fan, stoße aber immer wieder auf Situationen, in denen ich ohne fremde Hilfe nicht weiterkomme. Außerdem kann ich mir vorstellen, daß ich mit diesen Problemen nicht allein stehe. Eine Institution ähnlich der "Hotline" wäre vielleicht geeignet, uns schnell und ohne Papierkrieg bei einzelnen Fragen zu helfen. Leider bin ich noch nicht auf eine derartige Einrichtung gestoßen und wäre dankbar für Informationen zu diesem Thema.

L. Kramer

Red.:
In der Tat wird eine wöchentliche Spiele-Hotline Bestandteil unseres Leserservice sein. Jeden Mittwoch, in der Zeit von 17.00 – 20.00 steht die Joystick-Redaktion für Fragen zur Verfügung. Auf diese Art kann schnelle Hilfe bei ausweglosen Spielsituationen geleistet werden. Unter der Telefonnummer: (0 56 51) 87 02 können Sie zur genannten Zeit Ihre Fragen an die Redaktion stellen.

Betrifft: Viren

Ich habe mir vor geraumer Zeit einen MS-DOS-Rechner zugelegt. Da ich den Rechner hauptsächlich zur Unterhaltung benutze, bin ich ständig auf der Suche nach geeigneter Software. Seit einiger Zeit habe ich aber mit Virenbefall zu kämpfen. Schon vier meiner teuren Originalprogramme können nicht mehr gestartet werden. Ich bin der Meinung, daß dies ein unhaltbarer Zustand ist. Gibt es eine Möglichkeit, die Programmierer dieses Virus zur Rechenschaft zu ziehen?

F. Balzer

Red.:
Soweit wir informiert sind, ist der Programmierer eines Virus nicht für die Folgen, die sein Programm verursacht, haftbar zu machen. Allerdings stellen Computerviren einen relativ neuen Tatbestand dar, der noch nicht von der Justiz eindeutig erfaßt ist. Jedenfalls existieren unseres Wissens zur Zeit keine Vorschriften, die das Programmieren und Verbreiten eines Virus unter Strafe stellen.

Betrifft: Pokes

Ich möchte an dieser Stelle ein Problem ansprechen, das mir schon seit längerer Zeit auf den Nägeln brennt. Ich habe mich in diversen Shoot'em Ups schon recht weit vorgekämpft, doch gibt es immer wieder Punkte, wo mir ein weiteres Vorankommen nahezu unmöglich erscheint. In den Fachzeitschriften findet man gelegentlich Pokes zu den betreffenden Programmen. Allerdings wäre es gut, auch zu einigen älteren Programmen einige Pokes zu veröffentlichen. Auf diese Weise könnte man auch diese Programme einmal bis zum Ende durchspielen.

Mit freundlichem Gruß
E. Vinzenz

Red.:
Für eine ganze Anzahl von Programmen der angesprochenen Art haben findige User Pokes gefunden, die es dem Spieler gestatten, durch die einzelnen Level zu spazieren, ohne ein Leben zu verlieren. Manche Pokes verschaffen unendlich viele Leben oder schalten schlicht die Kollisionsabfragen ab. Zu finden sind diese Pokes und Cheat Modes in den Tips und Tricks der Joystick. Allerdings empfiehlt es sich, auch solche Codes zu notieren, die man nicht momentan benötigt, da sie zu einem späteren Zeitpunkt aus Aktualitätsgründen nicht mehr mit einbezogen werden können.

Betrifft: Joystick

Ich möchte mit diesem Brief ein doch recht triviales Problem anschneiden, das mir in der Vergangenheit Schwierigkeiten bereitet hat. An meinem IBM PC verursacht der Joystick unerklärliche Störungen. Zu Steuerzwecken ist er natürlich überhaupt nicht zu gebrauchen. Liegt hier ein Defekt der Hardware vor? Sollte jemand über diese Art von Störungen informiert sein, wäre ich für einen Hinweis dankbar. G. Mueller

Red.:
Das Stichwort zu dieser Problematik ist IBM. Diese Rechner verwenden in der Regel einen analogen Joystick, während z.B. Amstrad PCs mit einem gewöhnlichen, digitalen Joystick betrieben werden. Sollte ein analoger Joystick das Problem nicht beseitigen, könnte in der Tat ein Hardware-Fehler vorliegen.

Betrifft: Sinclair Spectrum und andere Zombies...

Ich (31) besitze seit nunmehr sechs Jahren einen Spectrum Computer. Mittlerweile habe ich allerdings eher den Eindruck, mit einem Schrottpaddel in einer ausgedehnten Software-Wüste umher zu irren. Ein so schlechter Computer ist doch der Spectrum nicht, als daß er schon jetzt dem Untergang geweiht wäre. Um so unverständlicher ist es mir, daß keinerlei ernstzunehmende Software für den Spectrum angeboten wird. In welcher Wüste sind die Software-Angebote zu finden? W.Henning

Red.:
Wüste ist eine relativ genaue Beschreibung der momentanen Software-Situation in bezug auf den Spectrum. Der wird zum Leidwesen vieler von der Software-Industrie in Deutschland stark vernachlässigt. Die Gründe hierfür sind in den minimalen Verkaufszahlen zu suchen, die den Spectrum in Deutschland als "sterbenden" Computer ausweisen. Leider, leider, aber Sie müssen sich wohl mit dem Gedanken vertraut machen, ein Computerfossil zu besitzen. Hier kann nur noch selbst Programmieren oder der Erwerb eines neuen, aktuelleren Computermodells aus der Sackgasse herausführen.

Betrifft: Adaptionen

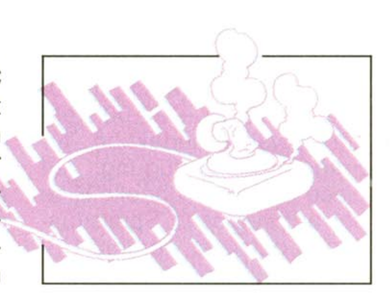
Ich habe mir vor kurzer Zeit Outrun für den CPC zugelegt. Zu meinem Entsetzen mußte ich feststellen, daß das kümmerliche Prográmmchen nicht im mindesten an das Automatenspiel heranreicht. Worin sind die Ursachen hierfür zu suchen? Ich arbeite zur Zeit mit einem CPC 464. Liegt hier vielleicht sogar ein Programmfehler vor? B. Böttner

Red.:
Leider kann man den CPC 464 nicht im mindesten mit einem Spielhallenautomaten vergleichen. Schon der Hardwareaufbau ist wesentlich komplexer und mit deutlich höheren Speicherkapazitäten ausgestattet als ein CPC. Daneben finden sich in der Automatenhardware leistungsfähigere Prozessoren. Der kleine Rechner ist schlicht überfordert und kann aufgrund seines Aufbaues nur eine wesentlich kleinere Datenmenge verarbeiten. Daher müssen auf einem solchen Rechner erhebliche Qualitätseinbußen hingenommen werden. Auswege bieten sich prinzipiell nur durch den Kauf eines leistungsfähigeren Computers.

Betrifft: Amiga – Atari

Vor ca. einem halben Jahr habe ich mir einen Amiga zugelegt. Nun habe ich bei einem Freund, der einen Atari besitzt, das Spiel Goldrunner gesehen, daß ich auch in der Amiga Version habe. Dabei ist mir aufgefallen, daß die Grafik auf beiden Rechnern identisch ist, obwohl doch der Amiga doppelt so viele Farben zu erzeugen in der Lage ist als der Atari. Wie erklärt sich dieser Umstand?

Red.:
Auch zu dieser Frage lautet das Stichwort Konvertierung. Da die Grafiken meißt auf einem Rechner erstellt werden, sind die Konvertierungen in aller Regel sehr ähnlich. Meist wird nur bei sehr teuren und anspruchsvollen Programmen die Grafik für jeden Rechner einzeln erstellt. Leider wird hier immer wieder an der falschen Stelle gespart, so daß oft die Fähigkeiten des Rechners nicht konsequent genutzt werden.



1932

Die »Gee Bee AIR RALLY« findet statt



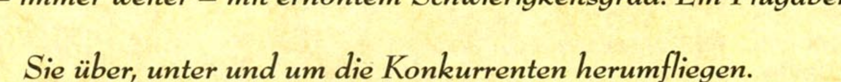
Das GeeBee ist das schnellste und gefährlichste Rennflugzeug, das sich jemals in der Luft befand.

JETZT GEHT'S LOS

Sie sitzen in dem Cockpit; es ist nervenaufreibend.

Über 250 Schwierigkeitslevel mit 16 verschiedenen Luftrennstrecken, jede mit 3D Scrolling-Grafik ausgestattet.

Es gilt, pro Level, 3 verschiedene Strecken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu absolvieren. – UND DANN – immer weiter, – immer weiter – mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Ein Flugabenteuer bei dem



Sie über, unter und um die Konkurrenten herumfliegen. Kollidieren Sie zu oft mit anderen Flugzeugen, müssen Sie die peinliche Konsequenz auf sich nehmen; entweder in der Wüste oder im Schweinetrog zu landen. **ABER** *gelingt es Ihnen den Wettbewerb zu gewinnen, stehen Sie stolz auf dem Siegerpodest, werden fotografiert und bekommen einen wohlverdienten Kuß von einem Ihrer hübschen weiblichen Fans!*

Ein Spiel, das so viel Spannung enthält, daß Sie der Herausforderung einfach nicht widerstehen können.



DIE TOTALE KONTROLLE DES FLUGZEUGES GEHÖRT IHNEN

Erhältlich als Commodore 64 Cassette und Diskette, CPC Schneider Cassette und Diskette, Amiga.

Activision Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76. Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft. Exclusiv Vertrieb Österreich: Karasoft · Exclusiv Vertrieb Schweiz: Thali AG





NEWS

Ein kleines Fernsehspiel?

Jetzt geht's richtig los!
Domark, ein britisches Softwarehaus, das gerne neue Ideen umsetzt, hatte mit der Computerversion von 'Trivial Pursuit' einen recht atypischen Hit in den Softwarecharts.
Nun liegt mit 'Every Second Counts' das nächste, recht ungewöhnliche Spiel vor. Die Umsetzung einer Quizshow, die gerade mit guten Erfolgen im britischen Fernsehen läuft, als Computerspiel! Das ganze hat zwar verblüffende Ähnlichkeit mit Trivial Pursuit mit ein paar Extraregeln, trotzdem hoffe ich, daß deutsche Softwarehäuser uns Wim Toelke als Computerspiel ersparen.

Legenden um das 'Land of Legend'

Wer amerikanische Computerzeitschriften bezieht, dem ist der Titel 'Land of Legend' wahrscheinlich schon vor einem halben Jahr aufgefallen. Nun endlich steht etwas mehr an Information als nur das tolle Cover zur Verfügung. Land of Legend wird ein Rollenspiel sein, daß sich an die ursprünglichen Brettspielkonzepte des Genres anlehnen wird. Das Programm wartet mit einem offenen Design auf, welches dem Spieler die Möglichkeit offeriert, eigene Labyrinthe zu kreieren. Dazu wird ein zweites Programm, das 'Dungeon Construction Set', benötigt. Solchermaßen ausgestattet ist es möglich, immer neue Szenarien nach eigenen Vorstellungen selbst zu gestalten und zu spielen.

Sierra I : Fortsetzungen

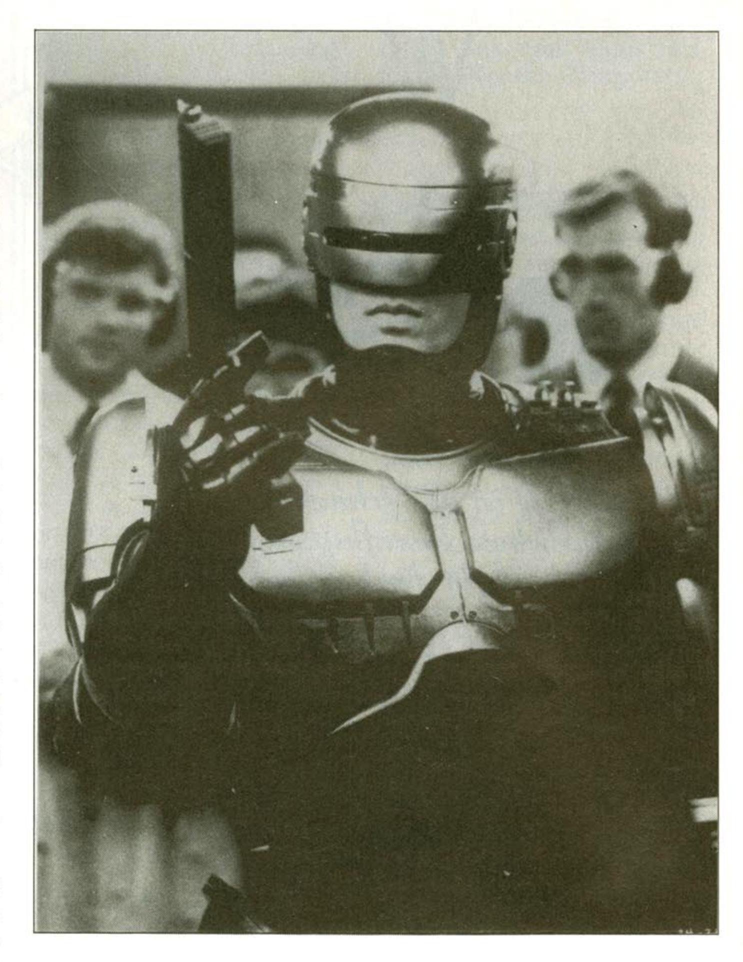
Nicht nur Kings Quest, auch Leisure Suit Larry, Space Quest und Police Quest werden fortgesetzt.

Die Abenteuer des frivolen Schwerenöters Larry finden in 'Leisure Suit Larry is looking for Love- in a several wrong places' eine Fortsetzung. Der Titel sagt alles, oder?

Police Quest ist innerhalb kurzer Zeit ein vielbeachtetes Programm geworden. Hatte dieses Spiel doch das Genre entdeckt, daß viele neue Spieler vor den Computer lockt.

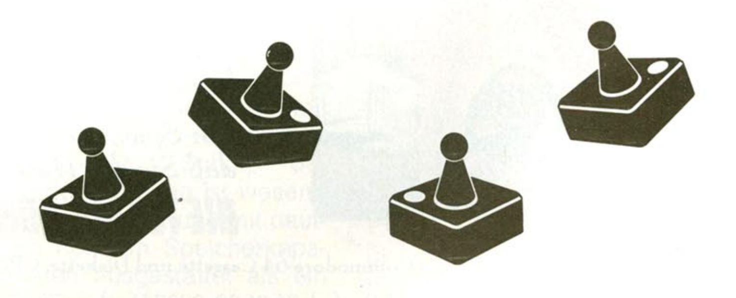
Wer Fantasy, Horror und Science Fiction wenig spannend und glaubwürdig findet, hat hier ein Stück spannend aufbereiteter Realität in Händen. Polizeiarbeit als Computerspiel, in Zusammenarbeit mit einem Polizisten erarbeitet! Im zweiten Teil kehrt Jessie Bains seines Zeichens der Ober-Finsterling aus Teil eins zurück, und er trägt seinen Spitznamen "Todesengel" nicht ohne Grund. Die ironische SF-Story 'Space Quest' erhält ebenfalls eine Fortsetzung.

Nachdem die Pläne des garstigen Vorhaul vereitelt werden konnten, geht es diesesmal quer durch die Galaxis, ohne Rücksicht auf Verluste. 'Pirates of Pestulon' wird den Erwartungen der Space Quest-Freunde gerecht werden.



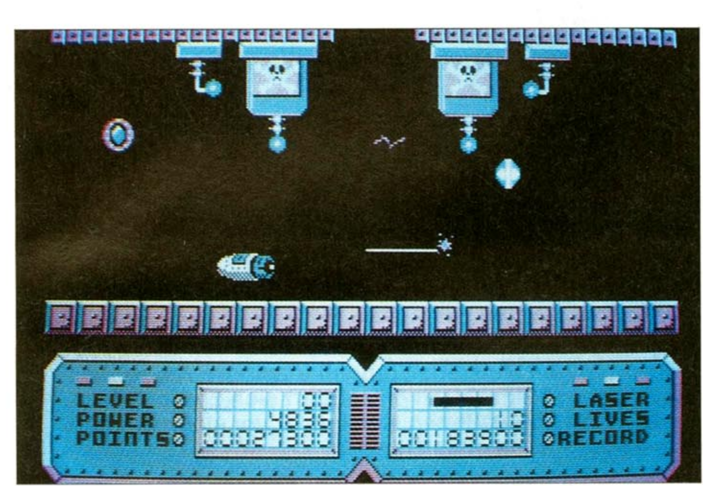
Neues aus Hollywood

Ein zugkräftiger Kinofilm ist ein triftiger Grund, das Thema auch als Computerspiel umzusetzen. Data-East, ein potentes amerikanisches Softwarehaus, versucht sich an 'Robocop'. Das Spiel soll demnächst erscheinen.

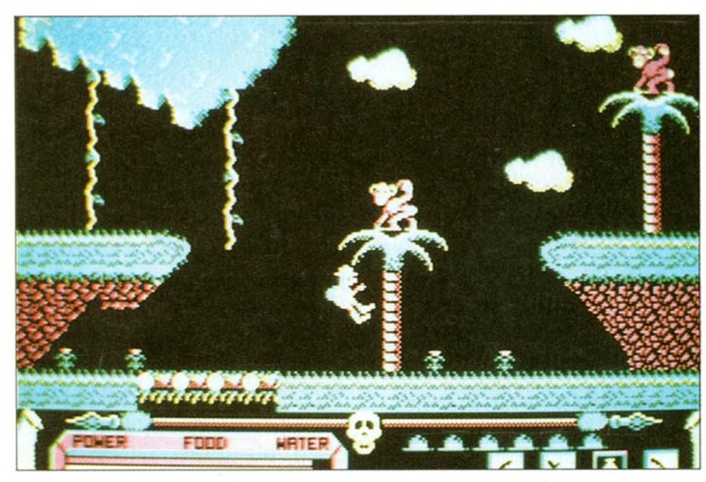




Helfen Sie Armorik, den Götterhimmel zu erobern. Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Und ohne Ihre Hilfe wird es Armorik sicher nie schaffen...



Ergreifen Sie die letzte Chance, die versklavte Menschheit vor ihren eigenen Maschinen zu retten. Mit Hilfe eines kleinen Roboters können Sie wichtige Pläne stehlen, um die Herrschaft der Maschinen in den Grundfesten zu erschüttern.



Gelingt es Ihnen, den lange verschollenen Dr. Livingstone im dampfenden Dschungel ausfindig zu machen? Falls ja, haben Sie die einmalige Chance, ihn mit jenen berühmt gewordenen Worten " Livingstone, I presume " zu begrüßen.

MS-DOS-Action a la France

Die bisher recht karge Actionszene im PC-Sektor erhält Verstärkung aus Frankreich. Gleich drei neue Spiele werden von Infogames angekündigt. ARMORIK entführt den Spieler in die sagenhafte Welt der nordischen Götter.

Armorik muß sich durch acht verschiedene Regionen kämpfen und mit allerlei Ungetier ins Reine kommen, bis er in den Götterhort aufgenommen wird. THE LAST MISSION beginnt Jahrhunderte in der Zukunft.

Der Mensch ist ein Opfer seiner eigenen Automatisierung geworden. Die Maschinen haben die Menscheit mittels einer gewaltigen Maschine versklavt. Die letzte Chance der Menschen besteht in einem kleinen Robot, der die Pläne für die Höllenmaschine stehlen könnte. Und Sie sind natürlich wieder derjenige, der die Kartoffeln aus dem Feuer holen soll. Mit den Worten 'Livingston I Presume' machte der Engländer Stanley nach langer gefahrvoller Expedition durch den afrikanischen Dschungel Geschichte, denn mit diesen Worten begrüßte er den lange als verschollen geltenden Dr. Livingstone. Spanische Programmierer haben aus dem Stoff ein Computerspiel für den Spectrum und den Amstrad CPC gemacht.

Nun, im allgemein grassierenden PC-Boom folgt die längst überfällige MS-DOS-Version.



Krieg hat schon immer die Programmierer von Simulationen zu fragwürdigen Meisterleistungen inspiriert. Als sauber programmierte Simulation präsentiert sich Europ Ablaze, aber müssen Simulationen sich immer vor einen kriegerischem Hintergrund abspielen?

Strategic Simulation Group, Strategiesimulationen aus Australien

SSG, wie das Firmenkürzel des in Drummoyne, Australien ansässigen Unternehmens lautet, wird nun durch Electronic Arts auch in Europa vertrieben.
Bei uns in Deutschland werden zunächst sechs Titel für den C-64 erscheinen. Die einzelnen Titel gehören ausschließlich in das Genre Militär Simulation und beschäftigen sich zumeist mit Episoden aus diversen Kriegen. **Halls of Montezuma** dreht sich um die Kriegsschauplätze im Südpazifik, während in **Europ Ablaze** der Luftkrieg während des zweiten Weltkriegs auf dem Programm steht. Die restlichen Titel, **Carriers at War, Rommel Battles for North Africa** und **The American Civil War** erklären sich von selbst.
Eine Ausnahme stellt **Reach for the Stars** dar. Dieses Spiel liegt nicht nur für den C-64 vor, eine MS-DOS/PC-DOS wird sowohl auf 5 1/4" als auch auf 3 1/5" Diskette angeboten.
Die Programme sind für 59,– DM im guten Software-Fachhandel zu haben.

Aus deutschen Landen frisch in den Floppyschacht!!





Wenn allemanische Software heutzutage einen neuen, besseren Stellenwert in der internationalen Softwareproduktion einnimmt, ist dies nicht zuletzt der Verdienst des Rainbow Arts Teams. Unter den angekündigten Neuerscheinungen fällt zunächst die angekündigte PC Version von Bad Cat auf. Tatsächlich, man hat die Mühe all der speziellen Adaptionen sicher nicht zuletzt mit Blick nach USA nicht gescheut, und was bisher zu sehen war, ist vielversprechend. Daneben besinnt man sich der guten alten Zeit und legt alte Programme als Sampler wieder auf; für den Amstrad CPC sind die guten alten Rainbow Hits in einer preiswerten Neuauflage lieferbar. DOWN AT THE TROLLS, lange angekündigt, läßt nach wie vor auf sich warten. Aber inzwischen konnten wir in Erfahrung bringen, daß sich das Spielgeschehen ein wenig an 'Loderunner' orientieren wird. Kein Wunder, der Autor zeichnete schon für Goldrunner verantwortlich, und dieses Programm sieht aus wie ein ein-eiiger Zwilling von Loderunner. Verwickelt gestaltet sich das neue C-64-Programm von Rainbow. BOZUMA, Das Geheimnis der Mumie, versetzt den Spieler in das Hamburg des Jahres 1912. Innerhalb von fünf Tagen müssen Sie einen Kriminalfall lösen; eine Mumie von unschätzbarem Wert ist verschwunden. Ein patenter C-64-Benutzer ist gefordert, um der Sache im wahrsten Sinne des Wortes auf den Grund zu gehen, denn im Verlauf des Spieles kann es schon einmal passieren, daß Sie in der Alster tauchen müssen. Letzte Neuigkeit von Rainbow war der Grafitti Man, von dem sich nur ein Screenshot auftreiben ließ....



Spielkonsolen

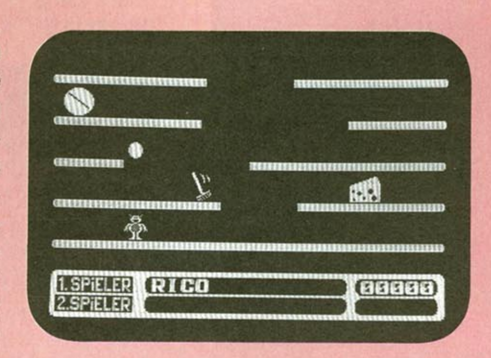
Nintendo und Sega, die beiden größten Hersteller von Spielkonsolen machen Front. Mit aller Macht wollen beide Hersteller den Markt für sich. Diese Auseinandersetzung findet sowohl in den USA wie auch hier bei uns auf dem Kontinent statt. Der Vorteil drüben, Software, Software, Software. Kein Softwarehersteller, der etwas auf sich und seine Produkte hält, versäumt, seine Programme auch für Konsole bereitzustellen. Außerdem ist inzwischen eine ganze Menge Zubehör für die Geräte erschienen. Hier sind das Spezialset für 3-D-Spiele sowie die Joggingmatte sehr beliebt.

NEU

PC-SPIELEBOX NO.2

JACKEY

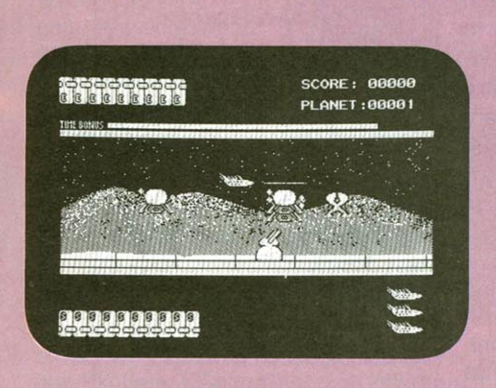
Hier erwartet Sie ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art.
Sie steuern einen kleinen Roboter, der von Ebene zu Ebene springen kann. Allerdings stehen diese unter Strom, so daß Jackey versuchen muß, durch die Lücken zu springen, ohne die Ebenen von unten zu berühren. Dabei gilt es natürlich, möglichst nicht die vielen Monster zu berühren, die Jackey das Leben schwer machen. Auf der anderen Seite können Sie auf Ihrem Weg nach oben eine ganze Reihe von Boni einsammeln, die Ihren Score gehörig aufpolieren können. Programmiert von Hartmut Pfarr, dem bekannten DMV-Autor, verspricht Jackey ein echter Renner zu werden. Versäumen Sie also auf keinen Fall die aufregenden Abenteuer des kleinen Roboters Jackey.



Die Abenteuer des kleinen Jackey sind im System MS-DOS erhältlich.

STARVISION

Ein excellentes Shoot'em up auf Ihrem PC!
Besteigen Sie Ihr Schiff und retten Sie den Mond. Außerirdische Kreaturen haben sich dort eingenistet und behindern die Aktivitäten der Menschen. Deshalb ist es jetzt Ihre Aufgabe, den Mond von diesen Wesen zu befreien. Die größte Hilfe bei Ihrer Aufgabe ist Ihr kleines Raumschiff, daß Sie im Verlauf dieses Spieles mit zahlreichen Extrafeatures ausrüsten können. Trotzdem keine einfache Aufgabe, da die Außerirdischen bereits mehrere Stützpunkte eingerichtet haben. Wenn Sie den ersten Sektor gesäubert haben, bekommen Sie einen Bonus und können sich am nächsten versuchen. Starvision verspricht somit viele Stunden spannender Unterhaltung.



Starvision ist im System MS-DOS erhältlich.

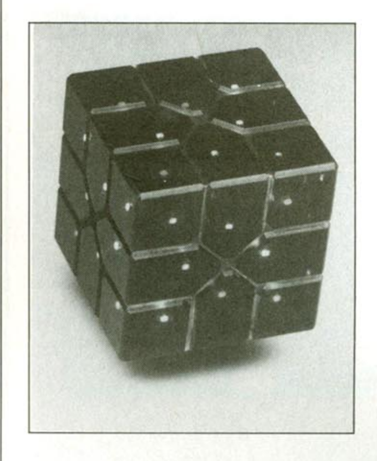
Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 1291   Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 1292

Inland:		Ausland:	
Einzelpreis	49,– DM	Einzelpreis	49,– DM
zzgl. Versandkosten	3,– DM	zzgl. Versandkosten	5,– DM
Endpreis	**52,– DM**	**Endpreis**	**54,– DM**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte

News

Beyond Rubics Cube

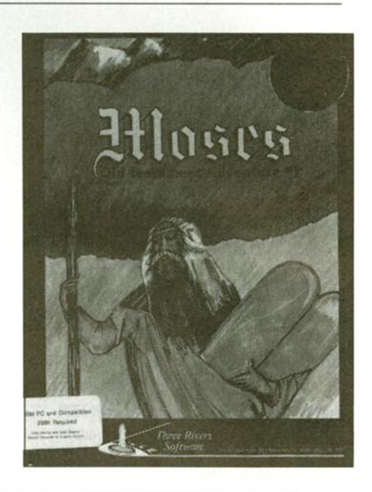


Bis heute hat sich der Rubics Cube als eines der beliebtesten Denk- und Tüftel- Spiele behauptet.
Der Würfel mit den drehbaren Segmenten und den verschiedenfarbigen Seiten machte rund um die Welt Karriere und wurde in Millionen Stückzahlen verkauft. Ultimate Creations, ein US Unternehmen, legt nun die nächste Generation von Spielwürfeln vor. Dieser Würfel muß solange gedreht werden, bis die LED's aller Seiten dieselbe Farbe haben.

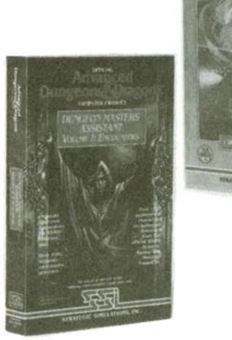
Betr. Altes Testament

Wohl jenseits jeder Glaubensfrage ist das Abenteuer MOSES Old Testament Adventure No.1. Hier kann jeder PC-Besitzer Moses Weg bis zum Berg Horeb nachverfolgen bzw. nachspielen.

Bei einem ersten Test fiel uns auf, daß die meisten der Personennamen aus dem alten Testament für ein Textadventure wenig geeignet sind.



Dungeons & Dragons



Der führende Hersteller für Rollenspiele in Brettform hat eine Zusammenarbeit mit dem führenden Hersteller für Rollenspiele in Softwareform beschlossen. Dungeons & Dragons ist das älteste, aber auch das am weitesten verbreitete Rollenspielsystem.

Zusammen mit den Strategen aus Californien wurde nun eine neue Serie von Computerspielen erarbeitet. In dieser Zusammenarbeit entstanden zwei neue Spiele. POOL OF RADIANCE und HEROES OF THE LANCE werden wohl einige Neuerungen in das Genre einbringen. Wie die Programme im Detail aussehen, können Sie in der nächsten JOYSTICK lesen. Neben den Spielen ist noch der DUNGEON MASTER ASSISTANT angekündigt. Dieses Programm versteht sich als ein Utility für den praktizierenden Dungeons & Dragons-Spielleiter. Das Programm nennt sich mit Untertitel Encounters, ein Titel, der besser nicht gewählt sein könnte. Das Utility dient der schnelleren Abwikkelung aller Arten von Rollenspielkampfhandlungen.



Sierra II: Kings Quest IV

Die legendäre Kings Quest Serie wird fortgesetzt. Die Heldin dieses neuen Abenteuers ist Rosella, bestens bekannt aus den vorhergehenden Teilen des Spieles.

Dieser neue Teil der beliebten Adventureserie knüpft inhaltlich an 'To Heir is Human' an und ist wieder eine richtig märchenhafte Story geworden.

Am Programm selbst hat sich hingegen einiges getan: High Res Grafiken, neu bearbeiteter 3-D-Ausblick in die Spielwelt und ein speziell komponierter Soundtrack. Für die Arbeiten an den Musikstücken konnte Sierra William Goldstein gewinnen. Goldstein komponierte auch den Soundtrack für die TV Serie 'Fame'. Kings Quest IV wird zunächst für MS-DOS-Computer erscheinen. Amiga- und Apple-Versionen sollen folgen.

Samurai Software

Der Strategieboom rast rund um die Welt. Japan bleibt von dieser Welle keinesfalls unberührt.
Dort sorgt der Softwarehersteller Koei mit zwei Spielen für gute Unterhaltung. Nobunagas Ambition und Romance of The Three Kingdoms lauten die Titel, und die Programme selbst zählen tatsächlich zu den interessantesten Neuerscheinungen des Genres.
Auf interessante Weise gelingt es den Spielen, Kriegs- und Strategieelemente mit Rollenspielregeln zu verbinden.
Eine Unzahl von animierten Grafiken tut ein übriges, Japans Presse ist begeistert.

Sinclair 2 + still alive

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die Meldung, daß der Sinclair +2 wieder in Deutschland zu haben ist.

Das Gerät wird zusammen mit Joystick und 100 Programmen auf zehn Kassetten in Verbrauchermärkten vertrieben. Der Preis für das gesamte Paket soll DM 399,- betragen.

Einer gegen den anderen

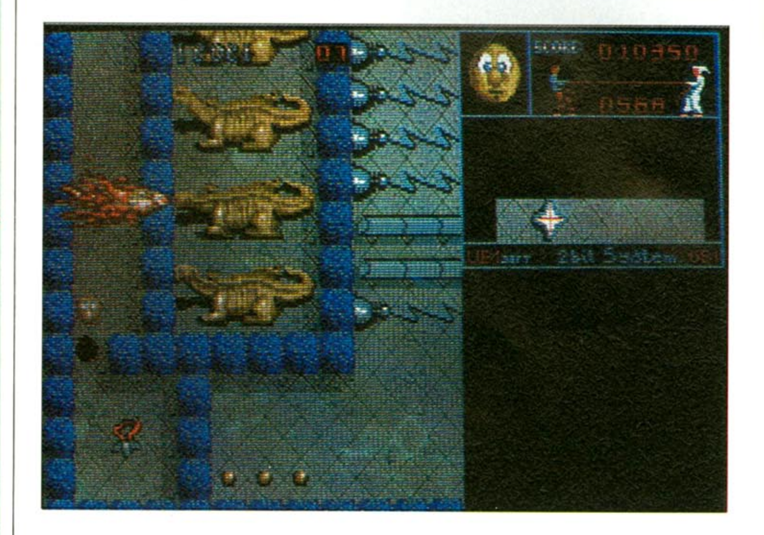
Wegen zwei Spielen sind sie einander an die Gurgel gegangen, jetzt vertragen sie sich wieder. Die Rede ist von HEWSON und TELECOMSOFT. Diese beiden britischen Softwarehäuser gerieten wegen der Programme 'Morpheus' und 'Magnetron' aneinander. Die Programme stammen aus der Feder des Teams um Andrew Braybock, Craftgold. Das die Craftgold-Programme bei TELECOMSOFT erschienen, brachte HEWSON CONSULTATS, dort war Craftgold bisher unter Vertrag, auf den Plan. Nachdem man sich sogar vor Gericht gestritten hatte, gelangten beide Parteien nun zu einer außergerichtlichen Einigung.



Neues von Ronnie und Gorbie

Dieses oder ein ähnliches Motto muß die Leute von Spectrum/ Holobyte zu ihrer TETRIS-Werbekampagne bewogen haben.

Aber wie auch immer, sowohl Gorbatschov als auch Reagan werden durch täuschend ähnliche Doubles dargestellt.



Puffy's Saga

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die Mitteilung, daß UBI Soft einen neuen, hitverdächtigen Softwaretitel vorstellt. Puffy's Saga, so der Titel, lehnt sich vom Spielprinzip an Gauntlet an, bietet aber zahlreiche Features, die es über die Masse der Gauntlet-Adaptionen heraushebt. Bei der Auswahl der Spielfiguren können Sie sowohl auf eine männliche als auch eine weibliche Figur zurückgreifen, die sich in ihren Eigenschaften voneinander unterscheiden. Animierte Drachen und andere sehenswerte Monster bilden den Rahmen zu diesem liebevoll gestalteten Spiel.





PR in Frankreich

Nur wenige Softwarehersteller lassen sich gerne in die Karten schauen. Einige schotten sich sogar soweit ab, daß niemand außerhalb weiß, wie die Programmierer heißen. Infogrames hat hier keinerlei Berührungsängste und läßt die Entwicklungsteams nach getaner Arbeit in stimmiger Atmosphäre ablichten. Wie Sie auf den Bildern sehen können, das Team, das für das Knastspiel BOBO verantwortlich zeichnet, wurde stilgerecht in Knackimontur abgelichtet, während die 'Bob Morane im Ozean'-Truppe im Neoprenanzug mit Sauerstofflasche posierte.

Liebe Leser,

Im Anhang an die einzelnen Software Reviews finden Sie das sogenannte Bewertungsschema. In diesem versuchen wir, Ihnen einen Eindruck von dem betreffenden Programm zu vermitteln. Das Bewertungsschema gliedert sich in die Bewertungskriterien

GRAFIK, SOUND, SPIELWERT und PREIS /LEISTUNG sowie unsere MEINUNG.

GRAFIK gibt Aufschluß über die Qualität der Spielgrafiken, deren Animation und Farbvielfalt.

SOUND bewertet Qualität und Quantität der zum Einsatz kommenden Musikuntermalung sowie diverse Geräuscheditеffekte.

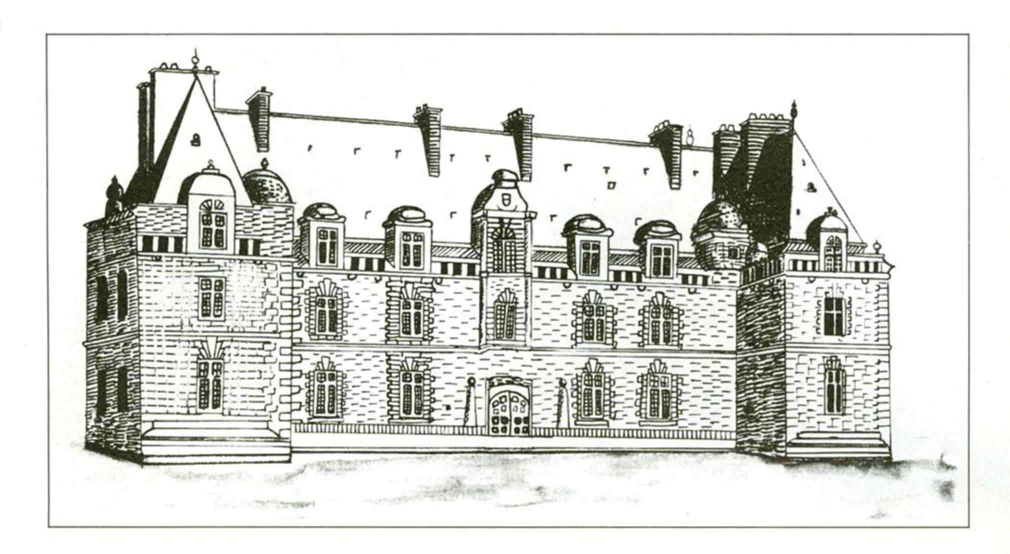
SPIELWERT versteht sich als Motivation, sich längere Zeit mit einem Programm zu beschäftigen. Je höher der Spielwert beurteilt ist, desto höher ist in der Regel auch Spielspaß und die Vielseitigkeit des besprochenen Programms.

PREIS/LEISTUNG stellt die gebotenen Möglichkeiten eines Programms dem Preis gegenüber, der dafür verlangt wird. Je höher die Bewertung für das PREIS/LEISTUNG-Verhältnis ausfällt, desto mehr Extra-Features werden gegenüber dem Standard geboten.

Unsere MEINUNG schließlich soll Ihnen einen Eindruck vermitteln, wie wir in der Redaktion das betreffende Programm in seiner Gesamtheit beurteilen. Dies ist natürlich ein subjektiver Eindruck, der keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhebt, trotzdem mag er dazu dienen, Ihnen beim Kauf von Software zu helfen, die richtige Entscheidung zu treffen. Bei den Kategorien zu Anwendungssoftware gliedert sich die Bewertung etwas anders. Hier sind die Punkte SPIELWERT und SOUND zweckmäßig durch die Kriterien BEDIENBARKEIT und STANDARD ersetzt.

BEDIENBARKEIT gibt hier Aufschluß über das allgemeine Handling des Programms, bezieht aber auch die Qualität der Benutzerführung mit ein.

STANDARD schließlich stellt das Testprogramm anderen, vergleichbaren Programmen gegenüber um festzustellen, ob ein Programm sich durch seine Features über den Standard abhebt oder hinter diesem zurückbleibt. So können Sie leicht feststellen, ob Sie es z.B. mit einer spartanisch ausgestatteten Schreibhilfe oder mit einer komfortablen Textverarbeitung zu tun haben. (mm)



Die bretonische Softwareschmiede

Softwareüberraschung aus Frankreich

Die Firma wurde im Jahre 1986 von Yves Guillemot gegründet und ist sowohl mit der Erstellung neuer Programme als auch mit dem Vertrieb von eigener und ausländischer Software beschäftigt. Stammsitz der Firma ist Paris, die Software Entwicklung wurde vor kurzer Zeit in das Chateau Le Gree de Callac in der Bretagne verlagert.
Ubi-Soft beschreitet mit der Erstellung seiner Programme neue Wege. Kernpunkt dieses " French Way of making Software " ist der Umzug der Programmiertruppe auf das Chateau. Dort können die Programmierer zu jeder Tages- und Nachtzeit ungestört Ihrer Arbeit nachgehen, Kreativität läßt sich nun einmal nicht in einen 8-Stunden-Arbeitstag zwängen. Ein Blick aus einem der Fenster kann man nur als ideale Inspiration zu einem mittelalterlichen Spiel bezeichnen. Und genau so geschah es auch, eine Szene aus dem neuesten Spiel von Ubi-Soft, das unter dem Namen " Iron Lord " erscheinen wird, ist identisch mit dem Ausblick aus dem Zimmer des entsprechenden Programmierers, der die Atmosphäre gut in eine Spielgrafik umsetzte.
Hier nun die Neuheiten:

Iron Lord

Iron Lord versetzt Sie in die Zeit des Mittelalters. Sie stellen einen jungen Ritter dar, dessen Aufgabe es ist, seinen bösen Onkel zu entmachten. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Zuerst muß der Held sich in den einzelnen Ritter-Disziplinen stählen, um für die späteren Schlachten vorbereitet zu sein. Doch ein Ritter ist noch kein Heer, und so muß sich unser Held Freunde suchen und Schlachten bestehen. So präsentiert sich Iron Lord als Rollenspiel mit starken Arcade und Orientierungselementen, daß durch seine Vielfalt für nahezu alle interessant ist.

Skateball

Hier verschmolzen Bestandteile von Fußball und Eishockey zu einem neuen Geschicklichkeitsspiel, daß hohe Anforderungen an Reflexe und strategisches Denken stellt. Erschwerend kommt hinzu, daß das Spielfeld von einem Ring tödlicher Greifarme und anderen Gefahren umgeben ist. Ziel ist es, den mannigfaltigen Gefahren auszuweichen, den Gegner auszutricksen und vier Tore zu schießen. Gelingt dies, kommen Sie automatisch ins nächste Level.

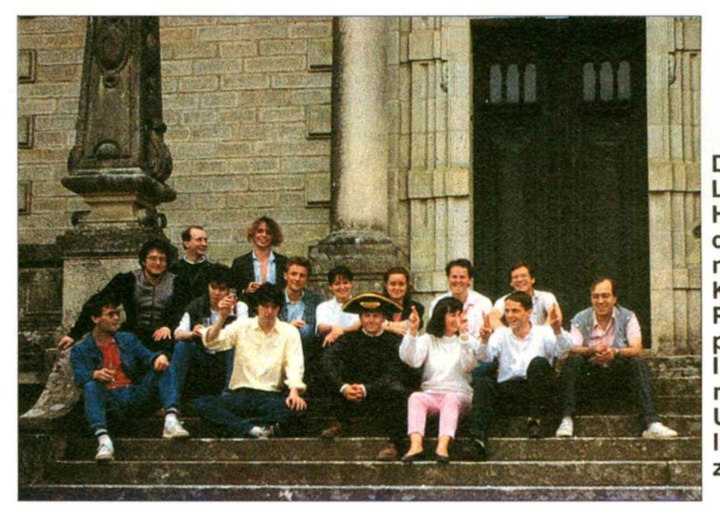
Dracula

Eines schönen Tages beschloß Dracula, die Herrschaft über die ganze Erde zu übernehmen. Um dieses Ziel zu erreichen, benötigt er allerdings ein Amulett, daß vor Jahrhunderten von seinem nimmermüden Erzfeind, Doktor Van Helsing, gestohlen wurde. Dracula muß nun die Teile des Manuskriptes suchen, auf dem der Ort beschrieben ist, an dem der Talisman zu finden ist. Viele Feinde und von der Bevölkerung aufgestellte Vampirfallen hindern natürlich das Vorankommen des sympathischen Vampirs. Da Sie die Rolle des Vampirs übernehmen, dürfen Sie auf keinen Fall vergessen, bei Anbruch der Dämmerung eine geeignete Schlafstätte zu finden...

Final Command

In diesem Grafik Adventure übernehmen Sie die Rolle eines versierten Weltraumagenten. Das Problem: Unbekannte Feinde haben eine bedeutende Raumstation zum Teil zerstört. Aber einige Datenbänke mit lebenswichtigen Informationen befinden sich noch an Bord der Raumstation. Ihr Auftrag ist somit eindeutig. Bergen Sie die Datenbänke und versuchen Sie, möglichst lange am Leben zu bleiben. Allerdings sollten Sie die Fallen nicht vergessen, die die Aliens freundlicherweise für Sie installiert haben...

(mm)



Das Chateau La Gree de Callac - Hier arbeiten ca. 25 Programmierer, die den Kern der Ubi - Soft Programmiertruppe darstellen. Um Inspiration braucht man sich in dieser Umgebung sicherlich keine Sorgen zu machen.

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Trillogic Expert-Cartridge	**119,—**
Freeze Machine	**99,—**
Final Cartridge III	**99,—**

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Ankündigungen für Juli/August bei Anzeigenschluß

Titel	Preis	System
Footballmanager II (15. Juli)		Atari ST/Amiga/C 64
Virus (= Zarch)		Atari ST/Amiga
Carrier Command	59,—	Amiga
Interceptor	79,—	Amiga
Stormtrooper		Atari ST/Amiga
Dungeonmaster		Amiga
Bermuda Project		Atari ST/Amiga/IBM
Vindicator	29,—/39,—	C 64
Starray		Atari ST/Amiga
Last Ninja 2 (August)		C 64
Bard's Tale II	89,—	Amiga
Down at the Trolls		Atari ST/Amiga/C 64
Shackled		Atari ST/C 64
Gunship		Amiga
Frightnight	59,—	Atari ST/Amiga
Amiga Soccer	59,—	Amiga
Bard's Tale III	59,—	C 64
Fire and Forget	59,—	Atari ST/Amiga/IBM
Verminator	59,—	Atari ST
Red Storm Rising	49,—	C 64
Desolator		Atari ST
Operation Wolf		C 64
Chubby Gristle		Atari ST
Alien Syndrome		Atari ST/Amiga
Space Racer		Atari ST/Amiga
Where Time stood Still		Atari ST/IBM
Charlie Chaplin		Atari ST/C 64/IBM
Nigel Mansell's GP		Atari ST/Amiga/C 64
Corruption		Atari ST/Amiga/IBM
Fish		Atari ST/Amiga/IBM
Eddie Edwards Super Ski		Atari ST/IBM

C 64-Neuheiten

Titel	Kass. / Disk.
Road Blaster	29,—/39,—
Blood Brothers	29,—/39,—
Games Winteredition	29,—/39,—
Bionic Commando	29,—/39,—
Alien Syndrome	29,—/39,—
Katakis	29,—/39,—
Shackled	29,—/39,—
Dark Side	35,—/45,—
Skate Crazy	29,—/39,—
Pink Panther	29,—/39,—
Dream Warrior	—/39,—
Venom	29,—/39,—
Sinbad	—/39,—
Ring Wars	29,—/39,—
The Dungeon of Drax	—/39,—
Marauder	29,—/39,—
Draconus	10,—/ —
Gunsmoke	29,—/39,—
Three Stooges	—/49,—

C 64 Bestseller-Classics

Titel	Preis
Ikari Warriors	29,—/39,—
The Train	—/39,—
IO	29,—/39,—
Samurai Warrior	29,—/39,—
Might & Magic	—/59,—
Impossible Mission II	29,—/39,—
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	—/49,—
Bard's Tale II	—/49,—
Stealth Fighter	39,—/49,—
Gunship	35,—/45,—
Pirates	35,—/45,—
Cybernoid	29,—/39,—
Power at Sea	—/39,—
Strike Fleet	—/39,—

C 64

Titel	Preis
Fred Feuerstein	29,—/39,—
Thunder Chopper	—/59,—
Great Giana Sisters	29,—/39,—
Apollo 18 Mission	—/59,—
Echelon	—/89,—
Gary Linnekers Soccer	25,—/35,—
Alt. Reality the Dung.	—/39,—
Jagd nach roter Oktober	39,—/49,—
Chamonix Challenge	29,—/39,—
Matchday II	29,—/39,—
Subbattle Simulator	—/39,—
Miniputt	35,—/49,—
Hercules	29,—/39,—
Shoot em Up Const. Kit	39,—/49,—
Bard's Tale I	—/49,—
Legacy of the Ancients	—/49,—
PHM Pegasus	—/49,—
Silent Service	35,—/45,—
Up Periscope	—/59,—
To be on Top	29,—/39,—
Superstar Icehockey	29,—/39,—
Vampires Empire	29,—/39,—
Magnetron	29,—/39,—
Konami Acade Collection	29,—/39,—
Elit Six Pach Vol. 3	29,—/39,—
Revenge of Doh	29,—/39,—
Beyond the Ice Palace	29,—/39,—
Cybernoid	29,—/39,—
Karnov	29,—/39,—
Micro Mud	—/39,—
Target Renegade	29,—/39,—
Gutz	29,—/39,—
Gothic	29,—/39,—

Strategie C 64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Titel	Preis
Eternal Dagger	—/59,—
Realms of Darkness	—/59,—
Pegasus Bridge	29,—/39,—
Lords of Conquest	—/49,—
Halls of Montezuma	—/59,—
Questron II	—/59,—
Bismarck	29,—/39,—
Corporation	29,—/39,—
Operation Marketgarden	—/69,—
Power Struggle	25,—/35,—
Sorcerer Lord	—/45,—

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Silent Service	59,—
Gunship	69,—
Obliterator	59,—
Ultima IV	59,—
Beyond the Ice Palace	49,—
ST Soccer	59,—
Oids	59,—
Wargame Const. Set	59,—
Dungeon Master	69,—
Leathernecks	59,—
Bard's Tale I	69,—
Captain Blood	69,—
Sidewinder	29,—
Jagd nach roter Oktober	59,—
Epyx on ST (4 Spiele)	59,—
Ikari Warriors	39,—
Return to Genesis	49,—
Out Run (sehr gut)	59,—
Impossible Mission II	59,—
Spaceracer	59,—
Rimrunner	59,—
Foundations Waste	59,—
Black Lamp	59,—
Goldrunner II	59,—
Mach 3	49,—
STAC	99,—
Gauntlet II	59,—
Great Giana Sisters	49,—
Legend of the Sword	59,—
Buggy Boy	59,—
Wizball	59,—
Pink Panther	59,—
Universal Military Simulator	59,—
Carrier Command (super)	59,—
Fred Feuerstein	59,—
Spitfire 40	59,—
Arcade Force 4 (4mal US Gold)	69,—

IBM

Titel	Preis
Elite	59,—
F-16 Falcon	79,—
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,—
Ancient Art of War at Sea	59,—
Jet	125,—
Gunship	89,—
Star Flight	69,—
California Games	59,—
Bard's Tale	69,—
Pirates	59,—
Thexder	49,—
Gauntlet	59,—
Impossible Mission II	59,—

Amiga

Titel	Preis
Strike Force Harrier	59,—
Jet	125,—
Silent Service	59,—
Xenon	59,—
Pink Panther	59,—
Port of Calls	89,—
Sidewinder	29,—
Time Bandits	59,—
Captain Blood	69,—
Return to Atlantis	109,—
Bard's Tale I	79,—
Sarcophaser	59,—
Wizball	59,—
Great Giana Sisters	59,—
BMX Simulator	49,—
Fred Feuerstein	59,—
Bubble Bobble	59,—
Return to Genesis	59,—
Ferrari Formula One	69,—
Mach 3	59,—
Leathernecks	59,—
Three Stooges	69,—
Capone	69,—
Jagd nach roter Oktober	59,—
Crack	59,—
Romantic Encounter	69,—
Sentinel	49,—
Annals of Rome	59,—
Legend of the Sword	59,—
Gee Bee Air Rally	59,—
Shadowgate	69,—
Powerstyx	49,—
Winter Olympics '88	59,—
Star Wars	59,—

Brett- u. Rollenspiele ohne Comp.

Titel	Preis
Pattons Best	60,—
Raid on St. Nazaire	60,—
Partisan (ASL-Modul)	45,—
Nightmare on Elm St.	60,—
Hedgerow Hell	70,—
Central America	65,—
Open Fire	60,—
ADD Forgotten Realms	30,—
ADD World of Greyhawk	30,—
ADD Dragonlance Adventures	35,—
ADD Wilderness Survival Guide	35,—
TV Wars	65,—
Thunder at Casino	60,—
Fire Power	60,—
Admirals Schach	60,—
Top Secret	30,—
Adv. Squad Leader	95,—
Yanks (ASL-Module)	85,—

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.

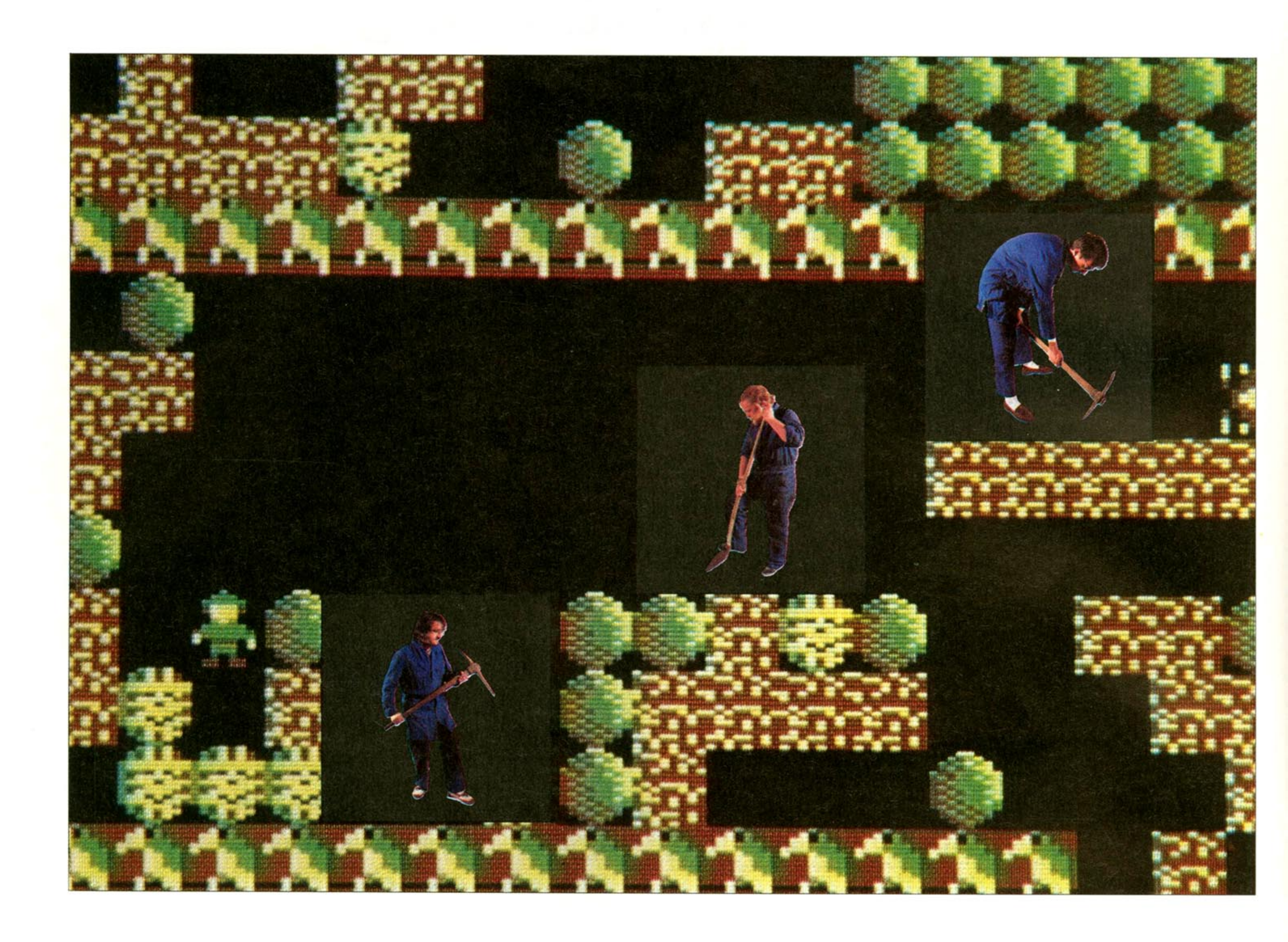
Computer shop · Landsberger Str. **135** · 8000 München 2

Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Neue große Filiale am Jakobsplatz 2. Versandzentrale weiterhin in München.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463



Wie entsteht ein Computerspiel?

Haben Sie sich nicht auch schon so manches Mal gefragt, wie die kleinen mampfenden Pacmännchen das Fressen lernen? Daß es sich bei Computerspielen um Programme handelt, die zumeist, der Geschwindigkeit willen, in reinem Maschinencode erstellt wurden, stellt kein Geheimnis dar. Die Schwierigkeiten, mit denen ein Programmierer bei der Erstellung eines neuen Spielprogrammes zu kämpfen hat, kann sich jeder, der bereits einmal einen Computer programmiert hat, mit ein wenig Phantasie vorstellen. Aber ein Computerspiel besteht nicht nur aus einer geschickt programmierten Ansammlung von Routinen und Programmteilen. Da bleiben noch solche Dinge wie Grafik, Spielidee und Sound offen. Einige Spiele warten gerade in diesen Bereichen mit Leistungen auf, die dem Spieler so manches Mal den Atem verschlagen und aus dem Spiel erst etwas machen, was man sich gerne ansieht.

Wer also sind die Leute, die hinter all den kleinen Bitmeisterwerken stecken, die wir auf unseren Computern so sehr mögen? Wo kommen sie her, all die Sounds, Grafiken und neuen Spielideen? Alles Fragen, die auch uns interessierten. Aus diesem Grund haben wir uns die Mühe gemacht und sind diesen Fragen nachgegangen.

Die Quelle der Spiele

Sie besitzen einen Computer, dann wissen Sie sicherlich auch, daß es für diese Maschinen Unmengen von Computerspielen gibt. Spiele, die irgend jemand ersinnen und programmieren muß. Rund um die Welt gibt es Softwareschmieden, die sich ausschließlich der Aufgabe widmen, neue Spiele zu produzieren. Klassische Länder, aus denen qualitativ hochwertige Programme kommen, sind England, Frankreich und, last, but not least, die USA. Mit dem Aufkommen der '68000er' Computer, wie der ST Serie von Atari und dem

Commodore Amiga, konnte sich ein weiteres Land in diese illustre Gilde ernstzunehmender Softwarenationen einführen. Deutschland ist in diesen Bereichen weit nach vorne gerutscht. Also haben wir auf unserer Suche nach einer Softwareschmiede, die ihren Machern einmal auf die Finger schauen läßt, hierzulande begonnen.

Schließlich gelang es uns mit dem Team von MagicBytes zu arrangieren.

Tatsächlich konnten wir uns dann sogar anhand eines neuen, noch in Arbeit befindlichen Spiels und einiger begonnener Projekte ein Bild davon machen, wie ein Computerspiel entsteht.

Werner, Mission Elevator, der Rosarote Panther, Clever & Smart, alles Titel, an deren Erstellung Mitglieder des MagicBytes Team maßgeblich beteiligt waren. Während wir beim MagicBytes Team nach Antworten suchten, liefen die Arbeiten an Vampires Empire auf Hochtouren. Vampires Empire ist das, was landläufig als ein Plattformspiel bezeichnet wird, wenn auch mit einigen Überraschungen. Hauptperson ist der berühmte Dr. Van Helsing, seines Zeichens der Vampirjäger Nr.1 in der Welt. In diesem Spiel geht es darum, daß unser lieber Doktor den Eingang zu einem unterirdischen Vampirhort gefunden hat, in dessen tiefsten Gewölben einer der mächtigsten und blutrünstigsten Vampire überhaupt haust. Die Aufgabe des Spielers soll es sein, mittels Van Helsings Magie einen Sonnenstrahl über ein bereits montiertes System aus Spiegeln in die untersten Ebenen der Vampirzuflucht zu lenken. Gelingt es dem Spieler dann noch, den Obervampir mit dem Sonnenstrahl zu treffen, hat er die gestellte Aufgabe bewältigt und geht als Sieger aus dem Kampf mit den Vampiren hervor.

Wie lernt aber diese kleine Anhäufung von Pixeln, die im fertigen Spiel Dr. Van Helsing darstellt, das Laufen, Zaubern und Springen? Und überhaupt, wo kommen die Ideen zu solchen Spielen her?

Am Anfang ist die Idee

Klar, ohne vernünftige Spielidee, kein vernünftiges Spiel. Doch woher kommen sie? Während eines Besuches in Gütersloh fanden wir Gelegenheit zu Gesprächen mit Mitarbeitern des Teams, die an der Erstellung von Vampires Empire arbeiten. Einer unserer Gesprächspartner war Bernhard Morell, Programmierer und Grafiker. Er hat maßgeblich an Clever & Smart, Werner und vielen anderen Spielen mitgewirkt. Das grundsätzliche Spielkonzept zu Vampires Empire stammt aus der Feder dieses Herrn, also genau der Partner, der über dieses Thema gut Bescheid weiß.

“Die Ideen sind da oder sie sind es nicht“, sagt Herr Morell. “Was man tun kann, ist zu versuchen, die maßgeblich an der Entwicklung Beteiligten immer wieder neu zu motivieren und, was noch wichtiger ist, sie immer neu zu inspirieren. Die Entwicklung einer Spielidee ist 90% Transpiration und 10 % Aktion. Wir versuchen, viel in der Gruppe zu arbeiten, das bedeutet aber nicht, daß wir uns wie im Hörsaal zusammenfinden und trocken, sachlich und themenbezogen diskutieren und neue Ideen erörtern. Bei uns finden solche Sitzungen meist recht spontan und unkonventionell statt. MagicBytes-Sitzungen können am Frühstückstisch genauso beginnen, wie während eines anberaumten Zeitpunktes. Der springende Punkt ist, daß es nicht unter Zwang geschieht und Spaß macht. Das Wichtigste dabei ist die Atmosphäre. Sie muß so locker sein, daß jeder in der Runde sich frei genug fühlt, auch die scheinbar unsinnigste Idee auszusprechen. Denn manchmal ist es gerade der größte Quatsch, der leicht modifiziert dem Spiel einen neuen Touch gibt, oder einen anderen Mitarbeiter in der Runde gerade auf die Idee bringt, nach der man gerade sucht.

Unsere Spielkonzepte sind natürlich nicht starr festgefügt. Wir bauen quasi ein grundsätzliches Konzept, welches während der Arbeit daran immer wieder aktualisiert und verbessert wird. Dies kann sowohl durch die Programmierer, die Grafiker oder sonstige Mitarbeiter geschehen. Es ist egal, wo die Idee herkommt, sie muß nur gut sein.“

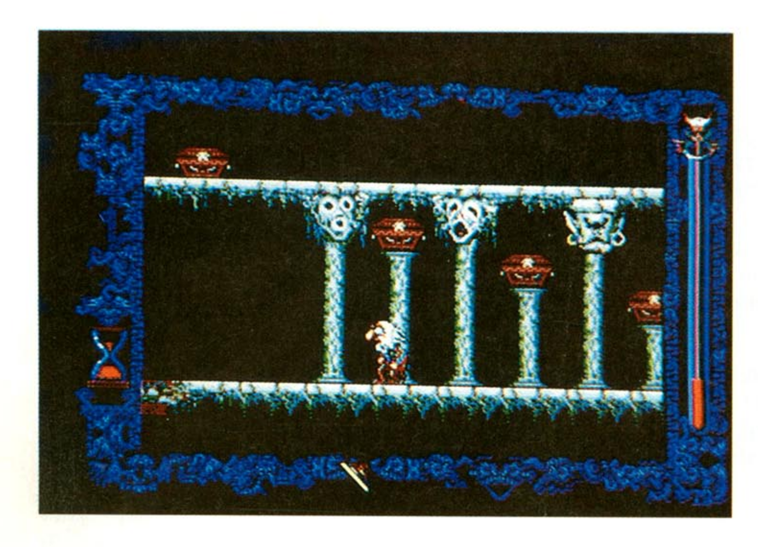
Bilder, bunt und prächtig

Neben dem reinen Spielablauf stellt die Grafik und die Animation, die im fertigen Spiel zu sehen sein wird, eine wesentliche Komponente fast aller Computerspiele dar. Vampires Empire macht hier keine Ausnahme. All die Vampire und Sirenen, Monstren und Katakomben, Gerippe und Säulen der Hintergründe müssen ja erst einmal gezeichnet und animiert werden. Hier reagierte man mit mehreren freien und festen, aber durch die Bank sehr talentierten Grafikern, die dafür sorgen, daß auch die Spielgrafik konkurrenzfähig bleibt und dem Spieler immer wieder neues präsentiert. Wir konnten dabei zusehen, wie an den Hintergrundgrafiken zu Vampires Empire gearbeitet wurde. Bernhard Morell, der sozusagen der Vater des Spieles ist, zeigte uns, wie an diesem Projekt gearbeitet wird. Während er uns die einzelnen Bestandteile der Grafiken vorführte, mußten wir immer erstaunter feststellen, daß hier weit detaillierter gearbeitet wird, als wir uns das im ersten Moment ausmalten. In die Hintergründe

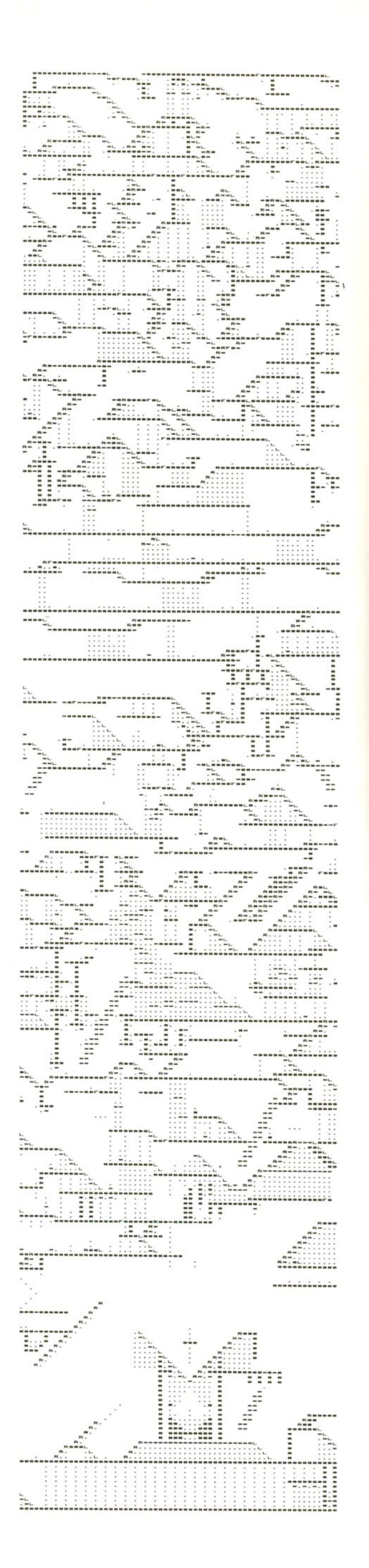


Von Hollywood auf den Computerscreen. Doc Van Helsing ist der neue Computerspielheld, der dem Bösen die Schranken weist.

Bildschirmfoto: Amiga



Ein Spiel, das von seiner unheimlichen Atmosphäre lebt. In jedem Mauerstück kann sich ein blutsaugender Unhold verborgen haben.



hinein wurden Gestalten und Gesichter eingebracht, die dem Spieler im ersten Moment und auch im zweiten gar nicht auffallen. Immer wieder etwas zum Entdecken, ständig neue Details, die dem Spieler erst bei mehrmaligem Spielen auffallen, in die Programme miteinzubringen, darin liegt ein Teil der Formel für ein gutes Spiel, ist B. Morells Meinung.

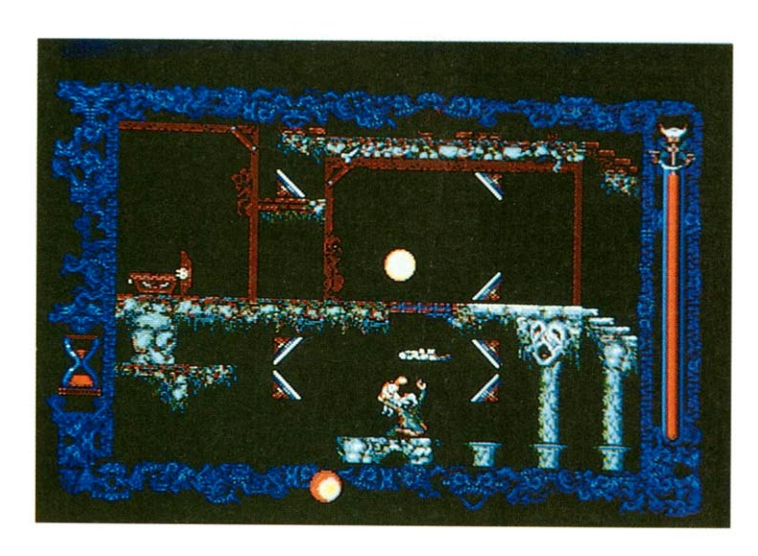
Natürlich interessierte es uns brennend, wie die Grafik, die uns auf einem Atari vorgeführt wurde, auf einen Amstrad CPC oder aber einen Amiga übertragen wird. Oder wird gar am Ende alles für jede Version auf jedem Rechner neu erarbeitet?

Auch hier war die Arbeitsweise des Micropartner Teams für eine Überraschung gut.

In der Praxis haben die Programmierer zwei Wege, Grafik zwischen verschiedenen Computersystemen zu übertragen, eruiert.

Wie ein Level entsteht

Die Hintergrundgrafiken eines Spieles werden im Baukastenprinzip erstellt. Das bedeutet, man arbeitet nicht mit kompletten Grafiken, sondern mit Modulen. Eine Backsteinwand besteht eigentlich nur aus einem Stein, der entsprechend vervielfältigt und positioniert wird. Ein solcher Baukasten enthält alle relevanten Grafikteile für ein Spiel. Sind diese Urmodelle entworfen, wird das grundsätzliche Layout des Labyrinthes erstellt. Auf unserer Abbildung sehen Sie eine solche Layoutvorlage, nach der die Hintergründe der einzelnen Versionen erstellt werden.



Der Lichtstrahl ist Van Helsings Waffe gegen den Vampir, doch dieser muß erst in die untersten Etagen des unheimlichen Hortes manövriert werden.

Einmal über Datenträger, eine mitunter sehr mühselige Angelegenheit und zum anderen eine Hardwarelösung, die es möglich macht, die Grafikdaten durch die Schnittstellen der Computer zu übertragen. Entsprechende Übertragungsprogramme ermöglichen dies und sorgen auch gleich dafür, daß die Grafik-Rechner-spezifisch umgewandelt wird. Wir staunten nicht schlecht, als uns ein Programmierer vorführte, wie Gewölbestrukturen und Hintergründe für Vampires Empire vom Atari St, auf dem sie ursprünglich entwickelt wurden, ohne Probleme auf einen Amstrad CPC übertragen wurden und dort im richtigen Mode mit stimmenden Farbregistern ankamen. Natürlich klappt das nicht immer so problemlos, sagt uns B. Morell, mitunter ist es notwendig, die übertragenen Bilder nochmals mit der Hand nachzubearbeiten.

Wir staunten nicht schlecht

Wir fragten, auf welcher Maschine denn im wesentlichen die Grafik entwickelt wird?

Dazu würde sich der Atari St am besten eignen, bemerkt Herr Morell. Die Figuren, Monster und Hintergründe von Vampires entstanden komplett auf einem ST.

Von dort aus kann man die erstellten Files ohne besonders große Schwierigkeiten auf alle anderen relevanten Rechnertypen übertragen. Die Grafik, die der St darzustellen in der Lage ist, kann auf den Amiga eins zu eins übernommen werden. Im Programm selbst werden Kollisionen nicht über das Auslesen der Farbregister registriert, sondern ganz elegant durch die Koordinaten der Sprites oder Boops (Erklärung siehe Box S. 27) erreicht. Es gibt also auch hier keine Probleme mit den Farben. Andererseits ist die Grafik des St's dergestalt, daß sie sich nach dem Über-

Hier sehen Sie Profis der Grafikabteilung beim Betrachten eines Covers...

Wenn das Spiel nicht hält, was das Cover verspricht...

Sicherlich hat fast jeder unserer Leser folgende Geschichte schon am eigenen Leibe erfahren. Beim Besuch des lokalen Softwarehändlers prangt dem Kunden eine Verpackung entgegen, die die verborgenen Inhalte mittels reißerischer Texte und noch rasanterer Grafiken anpreist. Das Spiel wird gekauft, und zu Hause müssen Sie feststellen, daß, wäre das Programm auch nur halb so gut wie sein Cover, es wahrscheinlich auch das Geld wert wäre, das es gekostet hat.

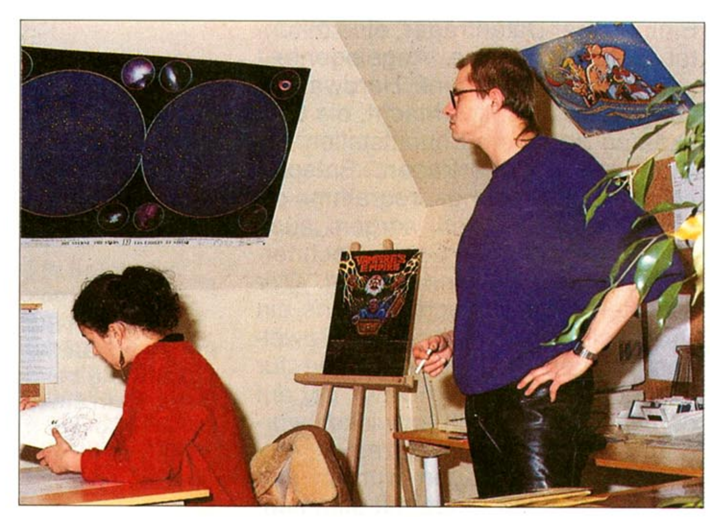
Cover werden heutzutage von Grafikern erstellt, die ihr Arbeitsgebiet bei den Computerspielen, Videoherstellern und Comic- bzw. Heftromanverlegern gefunden haben. Zwar kommt es immer noch vor, daß die Macher des eigentlichen Spiels auch die Covergrafik besorgen, wie dies bei Vampires Empire (übrigens echt Öl) geschah. In der Regel sieht es aber so aus, daß ein Softwarehaus mit einigen Grafikern zusammenarbeitet. Zu dem Spiel, für das es ein Cover zu erstellen gilt, wird eine kleine Inhaltsangabe gemacht und verfügbare Computergrafiken beigelegt. Der Grafiker erstellt, basierend auf diesem Material, einige Entwürfe, die den Spielmachern vorgelegt werden. Nun wird in der Runde entschieden, welcher der Entwürfe am besten zum Spiel paßt. Wenn diese Entscheidung gefallen ist, wird die Grafik in Auftrag gegeben.

Sie sehen also, die Bilder auf den Covers werden nach Marketing Gesichtspunkten ausgesucht, und daß dabei reißerische Grafiken bessere Chancen haben, ist klar.





Hat früher jeder mehr schlecht als recht seine Sprites selber definiert, ist dies heutzutage die Sache spezieller Abteilungen.



Computerspielgrafik heißt nicht zwangsläufig auch Arbeiten am Computer.

tragen auf kleinere Rechner von der Auflösung her fast übernommen werden kann und nur an den Farben nachgearbeitet werden muß. Noch während an den Hintergründen gearbeitet wird, feilen anderenorts die MagicBytes-Mitarbeiter an den Animationssequenzen.

Jedes sich bewegende Objekt auf dem Bildschirm besteht aus mehreren verschiedenen Sprites oder Boops, von denen allerdings immer nur eines auf dem Bildschirm ist. Werden mehrere Sprites derselben Figur in unterschiedlichen Phasen der Bewegung nacheinander eingeblendet und über den Bildschirm bewegt, entsteht der Eindruck von Bewegung.

Die Programmierung

Sicherlich ist auch das eigentliche Programm, das einem Spiel zugrundeliegt, eine hochinteressante Sache. Hier jedoch fangen die Bereiche an, wo sich die Programmierer weniger gerne über die Schulter schauen lassen. Denn eigentlich arbeitet jeder mit einer Sammlung von individuell erstellten Utilities und Routinen, die keiner gerne herzeigt. Abgesehen davon sind diese Programme meist dergestalt, daß außer dem Programmierer selbst die wenigsten etwas damit anfangen können.

Bei der Arbeit an den verschiedenen Versionen eines Spieles wie Vampires Empire, ist es für die Programmierer notwendig, ständig miteinander in Kontakt zu stehen, denn immerhin sollen die einzelnen Versionen einander ähneln und der CPC-Besitzer im wesentlichen dasselbe Spiel erhalten, wie der C-64 User. Bei der Grafik braucht man sich da weniger Gedanken machen, da diese durch die Gestaltung einer Urversion und die anschließende Übertragung auf die anderen Systeme überall identisch ist. Bei einem Plattformspiel, wie Vampires Empire, zählt natürlich nicht nur die reine Grafik, sondern auch das Layout des eigentlichen Spielfeldes muß nach Möglichkeit auf allen Versionen identisch sein.

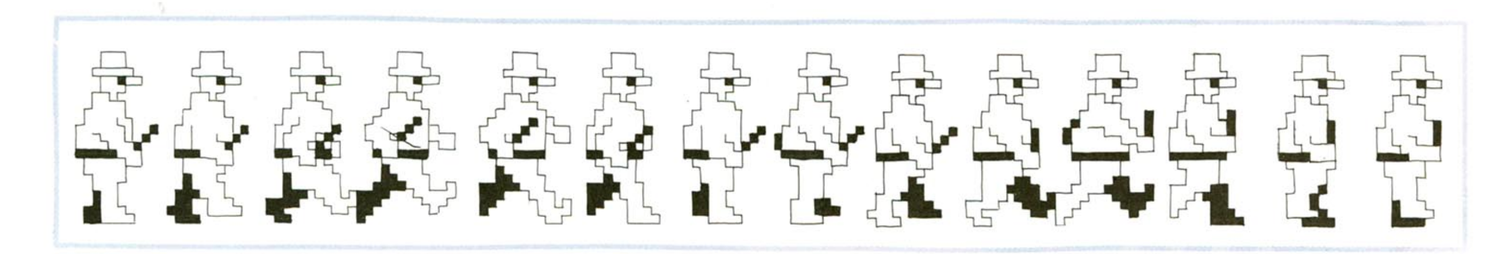
Auch dafür gibt es Hilfsmittel. Vampires Empire ist ein Plattformspiel, das in einem ausgedehnten unterirdischen Katakombenlabyrinth spielt. Die Programmierer erhalten einen Layoutplan, in dem alle baulichen

Wie die Bilder laufen lernen

Wer hat noch nicht über sie gestaunt, die kleinen Männchen, die über die Monitore unzähliger Computer huschen.

Bei diesen kleinen Gestalten handelt es sich um sogenannte Animationssequenzen. Eine Animation ist eine Sammlung von Bildern, die, schnell nacheinander betrachtet, die Illusion einer Bewegung erzeugen. Sie kennen dieses Prinzip vom Zeichentrickfilm und Daumenkino. Auf unserer Abbildung sehen Sie eine aus acht Einzelbildern bestehende Animation. Diese Sequenz wurde ursprünglich auf dem C-64 entwickelt und besteht, für all diejenigen, die es nachvollziehen möchten, aus zwei übereinander positionierten Sprites.

Diese Bilder werden vom Computer, zumeist gesteuert über den Interrupt des Rechners, sehr schnell nacheinander eingeblendet. Da das menschliche Auge nicht in der Lage ist, zwischen den schnell abfolgenden Bildern zu unterscheiden, entsteht die Illusion der Bewegung.



Details der Katakomben enthalten sind. Zusätzlich wird quasi ein Pflichtenheft erstellt, das im ersten Moment für alle Versionen identisch ist. Erst programmtechnisch unlösbare Bestandteile des Pflichtenheftes bzw. Exposees können dazu führen, daß einzelne Versionen, soweit unbedingt notwendig, variiert werden.

Jedoch muß man sehen, daß dies der Weg der MagicBytes Mitarbeiter ist, ein neues Spiel zu entwickeln. Andere Softwarehäuser, andere Methoden. Beispielsweise wird der C-64 in einigen Häusern gar nicht mehr zur Programmierung verwendet. Ein über eine Schnittstelle mit einem MS-DOS-Computer verbundener C-64 nimmt die Stelle der alten Entwicklungs-64er ein. Dem Programmierer steht hier ein komfortabler Editor zur Verfügung. Entsprechende Crosscompiler setzen das Assemblerlisting auf dem MS-DOS-Computer in 6502 Code um, der mittels eines 'Downloads' zum Commodore 64 übertragen wird.Wenige Sekunden später steht dem Programmierer das fertig compilierte und laufende Programm auf dem 64er zur Verfügung, das dort sogleich getestet werden kann.

Märkte, Länder und Systeme

Ein knappes Jahr ist das MagicByte Team nun schon präsent. Ein Jahr, das durch fieberhafte Aktivitäten in jedem Unternehmensbereich geprägt war. Eine weitere Frage, die uns interessierte, waren die Systeme, die MagicBytes bedient und Prognosen betreffs deren zukünftige Entwicklung aus der Sicht eines Softwarehauses. Zunächst wollten wir einmal wissen, welche Systeme für MagicBytes überhaupt relevant sind. Dazu gehören Atari St, MS-DOS, Amiga, Commodore 64, Amstrad CPC und der Sinclair Spectrum der allerdings eine kleine Sonderstellung einnimmt.

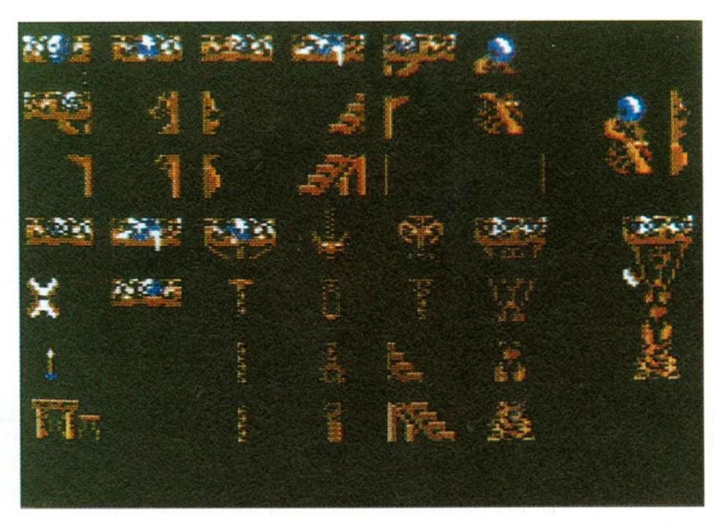
Bei den 68000 liegt der Schwerpunkt ganz deutlich auf dem Amiga, der Atari ST ist hierzulande fast kein Thema, von ihm wurden zwar anständige Stückzahlen verkauft, aber diese Geräte finden vornehmlich im Anwendungsbereich Einsatz. Noch etwas anders verhält es sich mit den Spektrumversionen. Diese werden zwar erstellt, doch hierzulande nicht mehr offiziell verkauft. Sie gelangen erst über die internationale Zusammenarbeit einiger Vertriebsunternehmen wieder nach Deutschland.

Amerika ist nach wie vor ein Zauberwort. Für die Hersteller von Software mehr denn je. Wer es schafft, ein Produkt so zu gestalten, das Lizenzen davon nach Amerika verkauft werden können, braucht sich um den Umsatz keine Sorgen mehr zu machen. Auch MagicByte hat versucht, ein US-Softwarehaus für die angebotenen Produkte zu begeistern und dies auch geschafft. Wir wollten wissen, was notwendig ist, um ein Programm auch auf dem amerikanischen Markt konkurrenzfähig zu machen.

"Zu allererst muß das Programm den dortigen Qualitätsansprüchen gerecht werden", sagt Herr Morell."Danach müssen wir bei diesem Markt die unglaubliche Präsenz der MS-DOS-Computer beachten. Wirkliche Erfolge werden wohl nur mit DOS-Versionen der Spiele erzielt werden. Aber unsere Zusammenarbeit mit Amerika ist noch jung, und wir werden noch viel lernen müssen."

(hs/mm)

(Aufgenommen im Frühjahr '88)



Auf einem Screen versammelt: Ein Baukasten mit Grafikelementen.

Lauter schwere Wörter

Sprite: Hierbei handelt es sich um kleine Grafiken. Sprites werden dazu verwendet, die kleinen Raumschiffe und Männchen der Computerspiele darzustellen.

Je nach Computer können Sprites programmiert werden (Softwaresprites, auch Shapes genannt) oder sind als fest vom Betriebssystem unterstützte Funktionen (Hardwaresprites) vorhanden. Sprites können nun animiert werden, man kann sie mit anderen Sprites oder dem Hintergrund kollidieren lassen oder sie einfach nur über den Bildschirm hin und her schieben. Allen Shapes und Sprites gemeinsam ist die Tatsache, daß es sich hier immer um eine Funktion oder Vorgang handelt, welche durch den Prozessor oder dessen Grafikprozessor betrifft.

Bops: Im wesentlichen sind Bops dasselbe wie Sprites, nämlich grafische Objekte, die der Computer manipulieren kann. Der größte Unterschied besteht in der internen Verarbeitung der Daten. Während das Sprite vom Prozessor selbst bewegt wird, wird das Bob von einem Blitter be- und verarbeitet.

Der Name Bob steht für "Blitter Object". Bobs können viel größer als Sprites sein, stehen allerdings nur auf Computern mit eingebautem Blitter zur Verfügung.

Blitter: Ein spezieller Chip, dessen Aufgabe ausschließlich im schnellen speicherinternen Verschieben von Daten besteht. Ein Blitter gelangt zumeist bei aufwendigen grafischen Animationen und im Multitasking Betrieb zum Einsatz.

Crosscompiler: Programm, das auf einem größeren Computer ein Maschinensprachеprogramm für einen kleineren erzeugt (z.B. auf einem MS-DOS-Computer für den C-64). Das durch den Crosscompiler erzeugte Programm ist nur auf dem entsprechenden kleineren Computer lauffähig.

Download: Im wesentlichen nennt man so das Verschieben von Daten im computerinternen Speichersystem. Die Daten werden an eine bestimmte Speicherstelle geschoben, an der sie quasi schon erwartet werden. Wurde der Speicherstelle, an die die Daten nach dem Download gelangen, eine Schnittstelle installiert, werden die Daten durch sie in Empfang genommen und an das vorbestimmte Ziel (ein anderer Computer) transportiert.



Game on, Sound on

Zang, Bang, Szizzle... Geräusche, Musik und all das, was ein Computerspiel den Ohren präsentiert, muß, genau wie Programm und Grafik, erst einmal erstellt werden. Über diese Facette der Computerspiel-Produktion haben Sie bisher recht wenig erfahren. Warum auch, wenn wir dies mit der Unterstützung eines der besten Soundprogrammierer tun können. Akustikzauberer Chris Hülsbeck hat uns ein wenig über seine Schulter schauen lassen.

An Spielen wie den "Gianna Sisters" oder "Jinks" hat er wesentlich mitgearbeitet, andere Spiele wie "To be on Top" stammen komplett mit Konzept aus seiner Feder.

Der heute 20jährige war sein Leben lang von der Musik fasziniert. Ohne Noten lesen zu können, begann er im Alter von 14 Jahren auf einer Orgel seine ersten musikalischen Schritte zu machen. Er begann aus Lust und Laune zu komponieren und zu spielen.

Nachdem er seine Fähigkeiten in diversen Produktionen unter Beweis stellte, ist er nun im Hause Rainbow Arts als Soundprogrammier beschäftigt. Sein Ruf eilt ihm allerdings voraus, und in der hiesigen Softwareszene gilt er als der Soundman schlechthin.

JOYSTICK: Chris, uns würde interessieren, wie die Arbeit am Sound eines Computerspiels aussieht?

C. Hülsbeck: *Zunächst einmal kommt es darauf an, um welches Projekt es sich handelt.*

JOYSTICK: Nach welchen Kriterien wird differenziert?

C. Hülsbeck: *Na, zunächst einmal wird nach A B und C sortiert.*

JOYSTICK: A, B, C? Was bedeutet das?

C. Hülsbeck: *Wir unterscheiden Produktionen wie beim Film nach A, B und C. Intern werden die aufwendigeren Programme mit viel Grafik, originellen Spielkonzepten und guten Sounds A-Produktionen genannt. Diese findest du dann beim Händler im großen Cover, eben ein A- Spiel. B und C stehen für entsprechend weniger aufwendige Produkte, den sogenannten Budget-Spielen, die bedeutend billiger als die A-Produktionen in den Handel gelangen.*

JOYSTICK: Bleiben wir bei einer A-Produktion, wie fängst Du Deine Arbeit an?

C. Hülsbeck: *Nun, habe Ich selbst am Spielkonzept nicht mitgearbeitet, sehe Ich mir erst einmal in Ruhe an wofür ich da überhaupt Musik machen soll.*

JOYSTICK: Du versuchst den Charakter des Spiels zu erfassen?

C. Hülsbeck: *Genau, wenn ich mir dann erst einmal im klaren darüber bin, was ich da vor mir habe, fange ich an, einige Musikthemen zusammenzustellen, von denen ich glaube, daß sie dem Thema gerecht werden.*

JOYSTICK: Zusammenstellen?

C. Hülsbeck: *Na ja, halt auf meinem Synthesizer komponieren und einspielen. Diese Musikthemen spreche ich dann mit der Produktionsleitung und den Programmierern durch. Danach wird entschieden, welches Stück schlußendlich in das Spiel kommt.*

JOYSTICK: Danach geht's an das Programmieren?

C. Hülsbeck: *Nein, nicht unmittelbar. Ich lasse mir in der Regel noch einmal ca. eine Woche Zeit, bis ich mit dem eigentlichen Programmieren beginne.*

JOYSTICK: Auf welchem Computer programmierst Du?

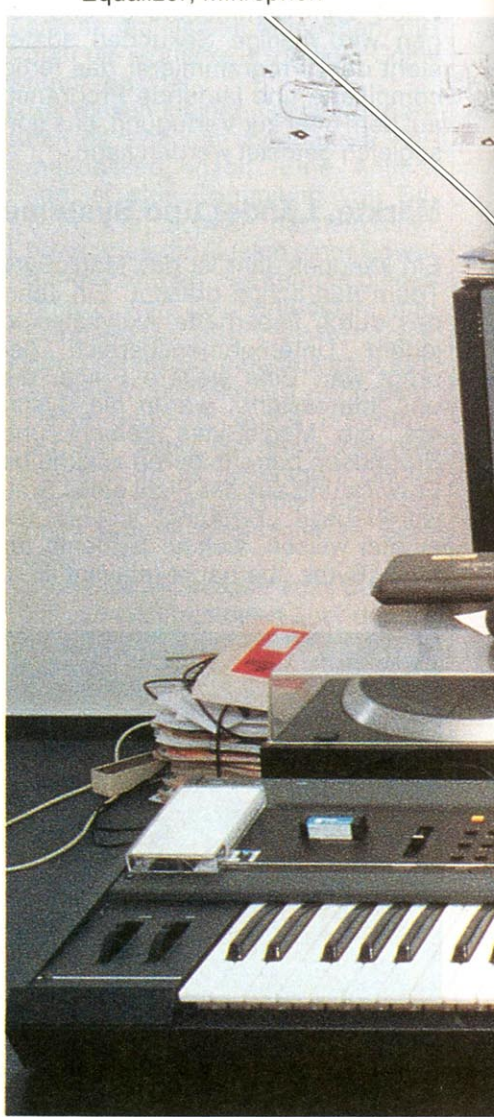
C. Hülsbeck: *Kommt darauf an. Wenn es sich um ein Spiel handelt, das für mehrere Computer programmiert wird, fange ich auf dem C-64 damit an. Hier arbeite ich mit einem eigenen Utility, dem Soundmonitor. Meistens verhält es sich so, daß ich den ersten Versuch zu programmieren vergessen kann.*

JOYSTICK: Manche Deiner Sounds auf dem C-64 hören sich nach weit mehr als nur den drei Stimmen des Soundchips an. Sind es tatsächlich mehr als drei Stimmen oder hast du hier getrickst?

C. Hülsbeck: *Also, grundsätzlich ist beim Programmieren immer ein gutes Teil Tricks mit von der Partie. Tatsächlich sind mehr als drei Stimmen zu hören. Das Lautstärkeregister des C-64 hat Analog-/Digitalwandler-Qualitäten. Man kann damit ein Drum- und Baßtöne erzeugen, allerdings nicht simultan. Die Töne sind abwechselnd zu hören und bei der Komposition so arrangiert, daß es klingt, als würden beide Instrumente parallel spielen.*

JOYSTICK: Was bedeutet Sound Sampling und Sound Digitalisieren für dich?

Komplettes Stereoequipment Plattenspieler, Verstärker, Equalizer, Mikrophon



C. Hülsbeck: *Es kann eine sinnvolle Ergänzung der Soundarbeit sein, aber auch sehr leicht zum Selbstzweck geraten.*

JOYSTICK: Was meinst Du mit Selbstzweck?

C. Hülsbeck: *Nun, gerade auf den neuen 68000 Maschinen wird digitalisiert und gesampelt, was das Zeug hält. Da findest Du die Hitparade rauf und runter. Die suchen einfach nur nach einer Stelle im Stück, die endlos hintereinander ablaufen, packen das in eine Routine, und fertig ist der Sound. Das Sampeln erspart die Arbeit an einem vernünftig programmierten Sound. Das ist zwar leichter, gibt aber nicht so viel her wie ein komponiertes und gut programmiertes Stück Musik.*

JOYSTICK: Nun, Musik allein ist ja noch lange nicht die komplette Kulisse für ein Computerspiel.

C. Hülsbeck: *Ja, da gibt es noch die Soundeffekts, kurz FX genannt, und den 'Game on' Sound. Die FX, das sind Explosionen und ähnliche Geräuscheffekte, die sich natürlich mit dem 'Game on' Sound vertragen müssen. Bei diesen zusätzlichen Sounds und Geräuschen entscheidet wieder das Team. Wie sich die FX dann zusammen mit dem 'Game on' Sound anhören, oder besser vertragen, das ist dann meine Sorge.*

Die Pheripherie der Akustik

Vieles bei der Entwicklung von Computermusik ist von den Geräten abhängig. Jeder hat so seine bevorzugte Ausrüstung, mit der er arbeitet. Chris Hülsbeck macht da keine Ausnahme. Was sich hinter den Chromfassaden, Schaltern, Pegeln und Knöpfchen verbirgt, können Sie auf dem untenstehenden Bild, zusammen mit einer Erklärung der Geräte sehen. (hs)

Garfield

Synthesizer

Floppy 1541

Joystick

programmierbares E-Piano

Amiga

Commodore 64

Katakis

Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Tastatur
System: C-64
Preis: Kass. 29,95 / Disc. 39,95



Bildschirmfoto: C-64

Der Zugang zu jedem weiteren Level wird jeweils von einem monströsen Wächter versperrt, der nur mit schlagkräftigen Argumenten zu überzeugen ist...

Requiem für ein Alien

Es ist schon erstaunlich, was findige Programmierer immer wieder aus dem C-64 herauszuholen in der Lage sind. In Katakis wurde in dieser Beziehung Maßarbeit geleistet. Ein wahrer Leckerbissen, wenn man nicht nur um sich schießen will, sondern auch Spaß an einer guten und detaillierten Grafik hat.

Besonders die Gegner sind in der Realisierung sehr plastisch gelungen und vollständig animiert, bis hin zu Sprites, die eine Ausdehnung von bis zu zwei Screens aufweisen können. Schon allein die Palette der Gegner macht das Spiel sehens- und spielenswert.

Katakis: Shoot'em up par excellence.

Ihre Mission beginnt in einem Asteroidenfeld. Dort müssen Sie zusehen, möglichst nicht mit einem Asteroiden zu kollidieren oder von den Wellen angreifender Feinde in eine Ecke gedrängt zu werden. Bleiben Sie möglichst in der Mitte des Screens, da immer wieder Aliens versuchen, Ihnen von hinten den Garaus zu machen. Doch stellt Ihr Fighter ein sehr wirkungsvolles Instrument in der Bekämpfung der Alienplage dar. Immer wieder fliegen Waffencontainer auf Sie zu. Wenn es Ihnen gelingt, diese Container mit einem Schuß zu treffen und sie danach zu berühren, bekommen Sie, je nach Farbe des Containers, eine bestimmte Extrawaffe zu Ihrem Laser hinzu.

Die Auswahl der zur Verfügung stehenden Container ist relativ groß, so daß Sie einen wahren Feuerzauber um sich herum entfachen können. Spätestens, wenn Sie an das Ende eines Levels gelangen, zahlt sich das Ergattern von Extrawaffen aus. Den Wächter, der den Zugang zum nächsten Level bewacht, zwingen Sie am besten mit dem Blaster in die Knie. Allerdings braucht er rund 50 Treffer, bis er in seine Bestandteile zerfällt. Mit einem handelsüblichen Laser haben Sie dann doch arge Schwierigkeiten, den Wächter zu überwinden. Doch nicht nur Waffen, auch Defensivmaterial können Sie ergattern. So gibt es einen Schild, symbolisiert durch eine blaue Kugel, wenn Sie diese Kugel berühren, umgibt ein Energieschild für eine begrenzte Zeit Ihr Schiff. So gerüstet, können Ihnen nur noch massive Aufbauten gefährlich werden, da der Schild Sie nicht vor diesen Kollisionen schützt.

Trotzdem, spätenstens ab dem vierten Level kommen dann die Joystickartisten zum Zuge. Da die Zahl und Hartnäckigkeit der Gegner immer weiter zunimmt, kann es gelegentlich schon etwas hektisch werden. Spätestens ab diesem Level muß man dann in der Tat Strategien zur Bewältigung eines Levels entwerfen, will man ohne große eigene Verluste hindurchgelangen.

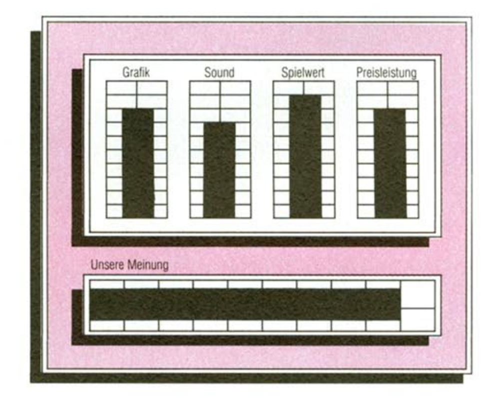
Bildschirmfoto: C-64

Eine große Anzahl von Extrawaffen und -schilden stehen zur Bewaffnung des Fighters zur Verfügung. So entsteht im Handumdrehen eine schlagkräftige Einmann-Festung.

Resümee

Katakis - ein Shoot'em up der Spitzenklasse, so die Meinung der Redaktion. Ein weiches Scrolling, verbunden mit einer überzeugenden Grafik, nutzen die grafischen Fähigkeiten des C-64 sehr gut aus. Auch die Anzahl und Qualität der Extrawaffen ist sehr gut auf den Spielverlauf zugeschnitten. So entstand ein Shoot'em up, das auch noch nach Stunden viel Spaß bereitet und immer höhere Anforderungen an die Reaktionsfähigkeit des Spielers stellt. Sehr empfehlenswert!

(mm)

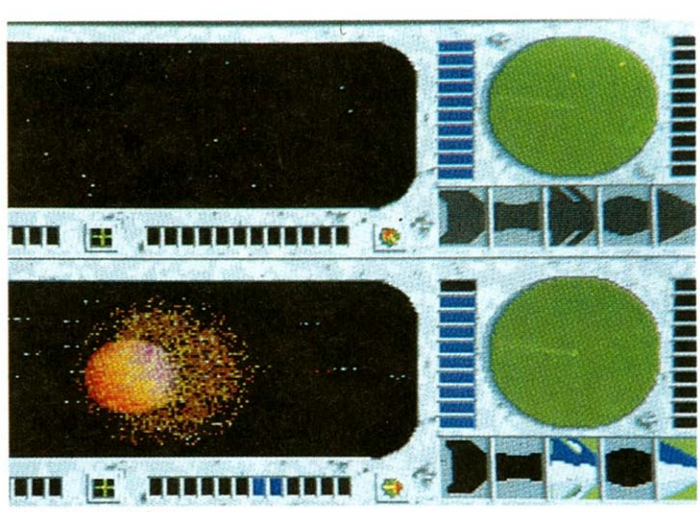


Galactic Invasion

Hersteller: Microillusions
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: ca. 65,– DM

Nur einer kann gewinnen!

Die Hintergründe von Galactic Invasion sind ebenso trivial wie matialisch. Es geht um die Suche, welche den fünf verborgenen Teilen eines Gefechtskopfes gilt. Die Besonderheit dieser Hatz, die im Grenzgebiet zweier benachbarter Sonnensysteme stattfindet, ist die Tatsache, daß immer zwei Parteien nach den Waffenteilen suchen. Microillusion hat den Spielen, welche dem Benutzer eine Modemoption offerieren, eine eigene Serie gewidmet. Bisher ist in dieser Reihe bereits Firepower, ein Panzerspiel, erschienen.



Bildschirmfoto: Amiga

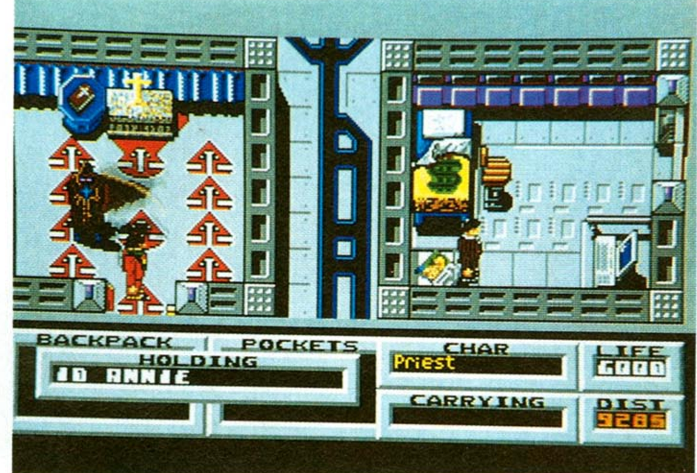
Das Spielfeld, in dem Galactic Invasion stattfindet, entspricht nicht etwa einem quadratischen Würfel Raum, in dem die beiden Sonnensysteme schweben, sondern eher einer riesigen, rechteckigen Tiefgarage, in deren diagonal gegenüberliegenden Ecken sich die beiden Sonnensysteme befinden. Um die Planeten kreisen Raumstationen, in welchen sich die Einzelteile für den Gefechtskopf befinden. Und während so die Suche nach den Teilen vonstatten geht, müssen Sie immer gewahr sein, irgendwo ist da noch jemand, und der sucht Sie...

(hs)

Unsere Meinung

Pandora

Hersteller: Firebird
Vertrieb: Fachhandel
System: C64, ST, Amiga
Preis: Kass. 48,– / Disc. 65,–



Bildschirmfoto: Atari ST

Geschick und strategisches Denken entscheiden über Erfolg oder Mißerfolg Ihrer Mission. Wird es Ihnen gelingen, das Rätsel der Pandora zu lüften?

Das Geheimnis der Pandora

Seit nun mittlerweile 200 Jahren ist das Generationsschiff Pandora im Weltraum unterwegs, um nach Lebensformen zu suchen, die intelligenter und höher entwickelt sind als die menschliche. Dieses Schiff ist so konstruiert, daß die Besatzung vollständig am Leben bleibt, um ihre Aufgabe zu erfüllen. Plötzlich stellt das Team, daß mit der Überwachung der Pandora beauftragt ist, fest, daß das Raumschiff nicht weiter in das Weltall eindringt, sondern direkten Kurs auf die Erde genommen hat. Sie, als Intergalaktischer Bergungsspezialist, werden beauftragt, auf das Schiff zu gehen, um es einer Analyse zu unterziehen.

Priester und Punks

Auf dem Schiff ist es dann Ihre Aufgabe, möglichst viele Artefakte zu sammeln, die Sie dann für Untersuchungszwecke zur Erde zurückschicken. Aber Vorsicht ist geboten, denn viele Gegenstände besitzen eine bestimmte Funktion, die zum Überleben auf dem Schiff unabdingbar sind. Sollte Ihnen bei Ihrer Mission etwas zustoßen, errechnet sich der Erfolg Ihrer Mission durch die Artefakte, die Sie zur Erde zurückgeschickt haben, denn einige der Besatzungsmitglieder sind Ihnen nicht gerade freundlich gesinnt. Auch die Security-Roboter der einzelnen Abteilungen greifen Sie an, wenn Sie nicht die benötigte ID-Karte besitzen. Denn ohne diese Karten kommen Sie in dem Raumschiff nicht weit. Es ist also ratsam, immer einige verschiedene ID-Karten bei sich zu haben. Dadurch, daß Sie nur beschränkt Platz zum Aufnehmen der Gegenstände haben, müssen Sie strategisch vorgehen, um immer die richtigen Sachen bei sich zu haben. Ohne Geschick und Kombinationsgabe bleibt der Erfolg der Mission aus.

Pandora gehört zu denjenigen Spielen, die sich durch ihre gute Grafik und gelungene Spielhandlung wohltuend von der Masse der Spieleflut abheben. Der Bildschirm teilt sich in zwei Hauptbereiche, wovon die Spielfläche etwa zwei Drittel des Bildschirmes ausfüllt. Innerhalb dieser Fläche bewegen Sie die Spielfigur und hier finden auch alle nötigen Aktionen statt. Das Spielfeld scrollt horizontal und vertikal und zeigt jeweils immer einen Teilbereich des Schiffes.

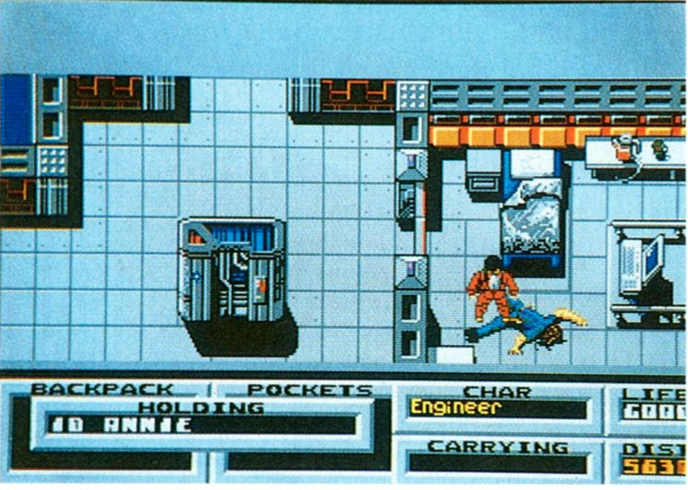
Der andere Bereich beinhaltet das Status-Anzeigefeld der Spielfigur. Hier wird der Inhalt der Tasche und des Rucksacks angezeigt, sowie die Lebensenergie des Helden und eine Art Radar, die anzeigt, was für eine Person in der Nähe ist, und was sie bei sich trägt. Das Statusfeld ändert sich bei gewissen Aktionen, z.B. bei Nahkämpfen, automatisch. Sämtliche Handlungen werden über Joystick und die Leertaste bewältigt wobei die Leertaste den Zugriff auf das Inventar ermöglicht.

Sogar ein Priester ist vorhanden, der mit wehendem Umhang jedem den priesterlichen Segen erteilt, der an seinem Raum vorbeikommt.

Fazit

Pandora ist ein rundum gelungenes Spiel, bei dem selbst hartgesottene Arcade-Freaks und ehrenamtliche Retter des Universums voll auf ihre Kosten kommen. Schon die grafische Aufmachung des Spieles ist ihr Geld wert.

(Götz Keller/mm)



Bildschirmfoto: Atari ST

Die Wahl der richtigen ID-Card ist manchmal von lebenswichtiger Bedeutung. Security-Robots pflegen mit nichtidentifizierten Lebewesen nicht lange zu fackeln.

Grafik
Sound
Spielwert
Preisleistung
Unsere Meinung

Legend of the Sword

Hersteller: Rainbird
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST
Preis: 79,95 DM

Suzars Pakt

Die Legenden um ein magisches Schwert und einen Schild von unglaublicher Macht geistern immer wieder durch die Erzählungen und Legenden, welche das Volk in den düsteren Stunden der Dämmerung an den Lagerfeuern austauscht.

Nun dringt die Kunde durch das Land, daß der garstige und grausame Zauberer Suzar eine Horde von mißgestalten Nordländern um sich geschart habe. Eine ganze Armee dieser unheimlichen humanoiden Wesen wartet auf ein Zeichen des Magiers, um über die friedlichen Länder der Welt herzufallen.

Angesichts einer solch übermächtigen Bedrohung scharen sich schnell sechs Abenteurer zusammen, um nach dem Schwert und dem Schild der Macht zu suchen.

Der Bildschirm ist bei diesem Spiel mit Grafikwindows, Textbereichen, Icons und Pulldown-Menüs gefüllt. Bei den Texteingaben kann man sich eines ausgeklügelten Eingabehilfe-Systems bedienen, daß es dem Spieler ermöglicht, mit der Maus Begriffe anzuwählen, miteinander zu verketten und ausführen zu lassen. Während des Spiels kann der Spieler eine Karte aufrufen, die permanent Auskunft über die möglichen Wege in nächster Nähe gibt...

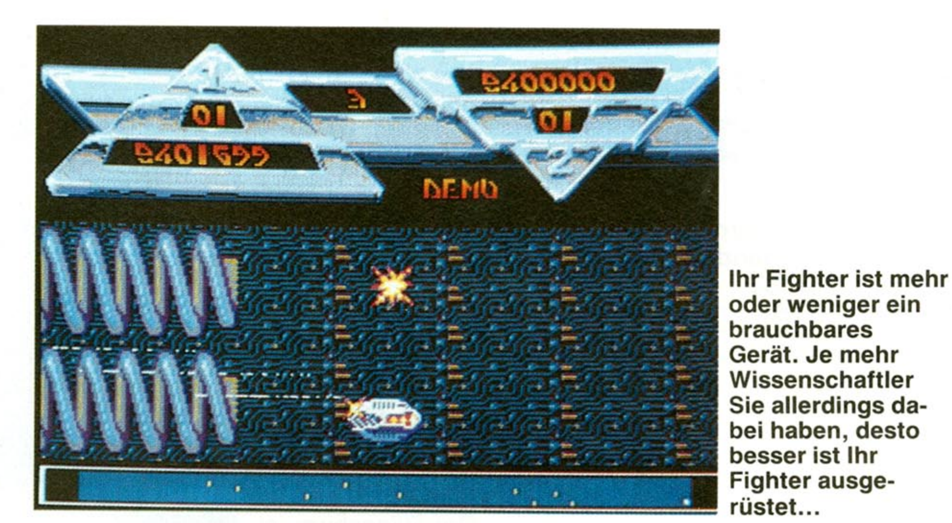
(hs)

Bildschirmfoto: Atari ST

Unsere Meinung

Return to Genesis

Hersteller: Firebird
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Maus, Tastatur
Systeme: Atari ST
Preis: 59,95 DM



Ihr Fighter ist mehr oder weniger ein brauchbares Gerät. Je mehr Wissenschaftler Sie allerdings dabei haben, desto besser ist Ihr Fighter ausgerüstet...

Bildschirmfoto: Atari ST

Auf der Datensuche

Firebird stellt ein neues Shoot'em up für den Atari ST vor. Ziel Ihrer Mission ist die Rettung von einigen Wissenschaftlern, die in der Abgeschiedenheit eines Asteroiden Forschungen durchgeführt haben. Jeder dieser Wissenschaftler hat an wichtigen Projekten gearbeitet und wird Ihnen unter Umständen seine Forschungsergebnisse zur Verfügung stellen, sofern Sie dazu dienen könnten, Ihre Mission zu unterstützen.

Pick up a scientist!

Das Aufsammeln von Wissenschaftlern ist also in etwa mit dem Erwerb von Extra-Features gleichzusetzen. Während Ihrer Aufgabe müssen Sie versuchen, die Mechanauten auf dem Scanner in der Statuszeile am unteren Bildrand auszumachen, bevor Sie in Ihren aktuellen Bildschirmausschnitt einfliegen. Auf diese Art und Weise können Sie viele Gegner ausschalten, ohne selbst in unmittelbare Gefahr zu geraten. Haben Sie einige Wissenschaftler aufgesammelt, können Sie mit der Help-Taste feststellen, um welchen Wissenschaftler es sich handelt. Die Wissenschaftler erscheinen nach Betätigen der Help-Taste in einem gesonderten Screen. Sie können einen der Wissenschaftler mit Hilfe des Joysticks auswählen, und dann seine Erfindung zu Ihrem Vorteil einsetzen. Auf diese Weise können Sie ein wendigeres Verhalten Ihres Raumschiffes erzielen oder sich z.B. mit einem Dreifachlaser ausrüsten.

Die Szenerie stellt sich als Draufsicht dar, die Stoßrichtung Ihres Auftrages ist von links nach rechts. Da Sie teilweise unter Objekten hindurchfliegen, ist Ihr Schiff in manchen Momenten einer direkten Betrachtung entzogen, prüfen Sie daher anhand Ihres Scanners, ob sich Mechanauten unter den diversen Aufbauten verbergen. Nutzen Sie konsequent die Erfindungen der von Ihnen aufgenommenen Wissenschaftler, um Ihre Überlebenschancen zu steigern.

Zehn Level gilt es zu durchkämpfen, da Sie aber nur drei Raumschiffe zu Beginn Ihrer Mission zur Verfügung gestellt bekommen, müssen Sie sehr umsichtig operieren, um bis zum Ende vorzustoßen.

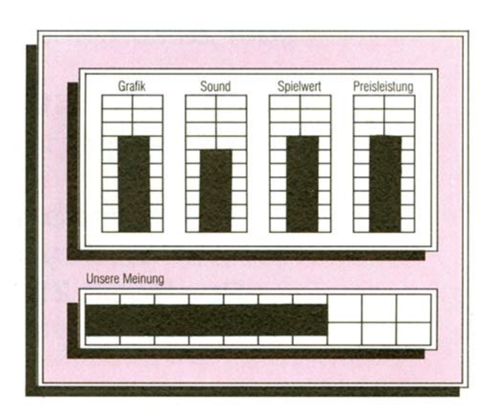


Return to Genesis – gelingt es Ihnen, die gefangenen Wissenschaftler aus den Klauen der Mechanauten zu befreien? Wenn Sie es nicht schaffen, sind Forschungsarbeiten von rund 2000 Jahren unwiderbringlich verloren.

Bildschirmfoto: Atari ST

Resümee

Return to Genesis ist ein klassisches Shoot'em up, daß besonders durch die detaillierte Grafik besticht. Firebird ist hier eine gute Umsetzung einer schon älteren Spielidee gelungen. Da eine reichliche Menge an Extra-Features geboten wird, dauert es zunächst einige Runden, bis man sich mit den Möglichkeiten, die das Spiel bietet, vertraut gemacht hat. Allerdings ist die Steuerung des kleinen Rettungskreuzers sehr gewöhnungsbedürftig, ebenso die Tatsache, daß man bei einem Auffliegen auf etwaige Hindernisse wie ein Gummiball zurückgeschleudert wird. Beim Scrolling-Verhalten kann man nur feststellen, daß hier fähige Programmierer am Werke waren. Hier hebt sich"Return to Genesis" wohltuend aus der Masse der ruckelnd und holpernd scrollenden Shoot'em ups, die für den Atari ST erhältlich sind, ab. Auch die Musik ist durchaus hörenswert, so daß wir Ihnen dieses schnelle Shoot'em up gerne empfehlen. (mm)



Sarcophaser

Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: 59,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Missionsziel – Mark 1

Auf der Suche nach einem lange verschollenen Supercomputer können tapfere Amiga-Besitzer nun einiges erleben. Rainbow Arts legt mit Sarcophaser einen echten Leckerbissen für Freunde schneller Actionspiele vor. Ihr Fighter durchfliegt ein vertikal scrollendes Szenario. Vor der abwechslungsreich gezeichneten Hintergrundgrafik, die in absolut softem Scrolling hinter dem Monitor vorbeigleitet, spielt sich einiges ab. Nach der Vernichtung einer Staffel fremder Raumschiffe erscheinen leuchtende Container, mit denen der Jäger ausgerüstet werden kann. So kann man einen Satelliten erhalten, der den Gleiter umkreist und währenddessen nach allen Seiten feuert. In den weiter fortgeschrittenen Leveln sind diese Extrawaffen auch bitter nötig; ganze Mauern von glänzend roten Kugeln versperren den Tunnel, durch den der Gleiter fliegt.

Die einzelnen Zonen, die der Spieler mit seinem Sarcophaser durchqueren muß, gestalten sich mitunter wie Labyrinthe die vom Piloten mehr als einmal exaktes, pixelgenaues manövrieren fordern. Der Umstand, daß man dabei nicht ungestört ist und sich permanent mit unerhört agressiven Invasoren auseinandersetzen muß, erschwert das Ganze zusätzlich.

Allein die Tatsache, daß die einzelnen Abschnitte des Spiels ein bißchen kurz ausgefallen sind, trübt den Gesamteindruck ein wenig. Am Ende der meisten Level sieht sich der Pilot einem übergroßen und sehr gefährlichen Superalien gegenüber. Obwohl diese Levelwächter mitunter recht hart im Nehmen sind und sich nur schwer knacken lassen, entschädigen diese Intermezzi für die kurzen Level.

Fazit

Beim Testen dieses Spiels verging die Zeit mit fünffacher Geschwindigkeit. So unmöglich ein neues Level auf den ersten Blick erscheinen mag, es ist immer zu schaffen. Während unseres Tests gelang es uns mehrfach, bis in das achte oder neunte Level zu fliegen. Unterwegs konnten wir uns davon überzeugen, daß in Sarcophaser viel Abwechslung anzutreffen ist. Das gilt sowohl für die Gegner als auch für die Hintergründe des Spiels. Störend wirkte sich einzig und allein die Tatsache aus, daß die einzelnen Levels ein wenig kurz geraten sind. Also, sollten Sie eines schönen Morgens ein Spielchen Sarcophaser wagen, sollten Sie sich sicher sein, daß Sie keine weiteren Termine haben. Die nämlich können Sie getrost vergessen.

(hs)

Unsere Meinung

Xenon

Hersteller: Melbourne House
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick/Tastatur
Systeme: Amiga/Atari ST
Preis: 65,– DM

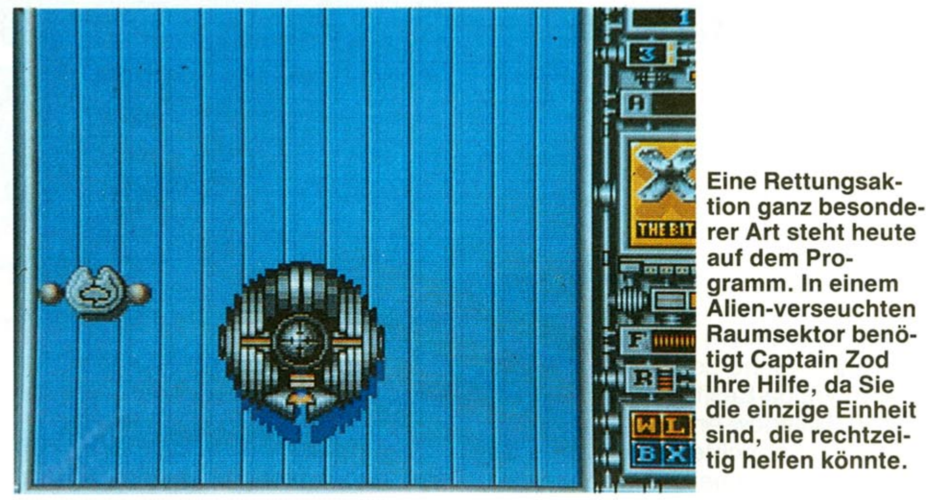
One Way Ticket to Hell

Zu der Fülle von Shoot'em ups, die in zahlreichen Variationen vorliegen, ist in jüngster Zeit ein Highlight dazugekommen, das mit Fug und Recht als eines der überzeugendsten Spiele dieses Genres bezeichnet werden kann.

Sie haben gerade an der Weltraum Akademie Ihr Diplom als Weltraumflieger abgelegt, als Sie der Hilferuf von Captain Zod erreicht. Als einziges Raumschiff in diesem Sektor können nur Sie Captain Zod rechtzeitig zu Hilfe eilen. Einziges Problem: Dieser Raumsektor wird von Xeniten beherrscht, die keinesfalls als freundlich eingestuft werden können.

Eine mörderische Mission

Für diese Aufgabe steht unserem Helden Darrian ein Raumschiff zur Verfügung, das er wahlweise zu einem wendigen Nahkampfpanzer oder zu einem schnellen Kampfflugzeug umwandeln kann. Mit diesem Kombi-Fighter gilt es nun vier Sektoren mit jeweils vier verschiedenen Zonen zu durchkämpfen. Dabei müssen Sie berücksichtigen, daß Sie Gebäude nur mit Hilfe des Kampfflugzeuges überwinden können, während Aliens, die sich an der Erde bewegen, nur mit dem Panzer zu bezwingen sind. Nach ihrer Vernichtung hinterlassen die Aliens Kraftzellen. Überfliegen Sie diese mit Ihrem Raumschiff, um zusätzlichen Sprit, ein Schild, oder selbstzielsuchende Raketen zu erhalten. Doch Xenon wartet noch mit einer reichen Anzahl anderer Features auf. So können Sie durch Einsammeln von bestimmten Kraftzellen einen Laser für Ihr Kampfflugzeug erhalten, Ihre Trefferfläche vergrößern, und vieles andere mehr. Auf diese Weise wird aus dem Kombi-Fighter eine Kampfmaschine, die dem Piloten die letzten Konzentrations- und Reflex-Reserven abverlangt.



Eine Rettungsaktion ganz besonderer Art steht heute auf dem Programm. In einem Alien-verseuchten Raumsektor benötigt Captain Zod Ihre Hilfe, da Sie die einzige Einheit sind, die rechtzeitig helfen könnte.

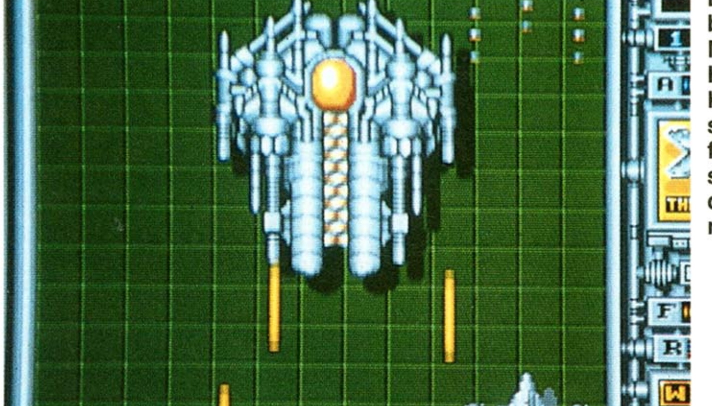
Bildschirmfoto: Amiga

Ein schweißtreibendes Spiel, da die Anzahl der Aliens proportional zu den zur Verfügung stehenden Waffen anschwillt. Nach erfolgreichem Durchkämpfen des ersten Levels gilt es dann noch, den Wächter zu besiegen, der den Eingang ins nächste Level bewacht. Dieser hat nur eine Schwachstelle: das mit einer Energiebarriere bewehrte Maul. An dieser Stelle müssen Sie den Wächter mehrmals treffen, ohne ihn dabei zu berühren. Wenn Sie auf diese Weise die vier Zonen des ersten Sektors durchkämpft haben, wartet am Eingang des zweiten Sektors ein viel größerer und mächtigerer Wächter auf Sie...

Resümee

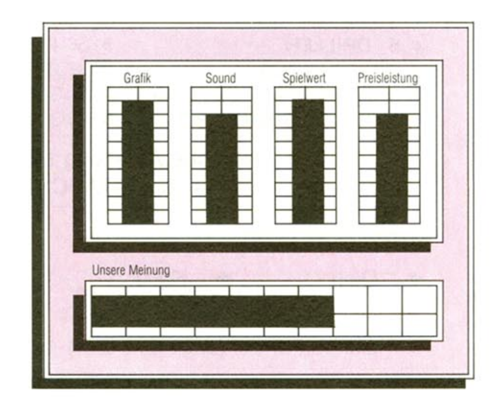
Xenon ist ein klassisches Shoot'em up, das neue Maßstäbe setzen könnte. Ein ausgefeiltes vertikales Scrolling in Verbindung mit einer sehr sauberen Grafik und einem hörenswerten Sound geben einer schon älteren Spielidee ein interessantes Gesicht. Dieser Eindruck wird durch die Vielzahl der gebotenen Features noch unterstrichen. Für Fans dieses Genres stellt daher Xenon eine interessante Variante zu der großen Anzahl von Shoot'em ups dar. Zu bemerken wäre noch, daß die Amiga und Atari ST Version weitgehend gleich sind. Wir können Ihnen dieses Spiel wärmstens empfehlen.

(mm)



Der Kombifighter birgt ungeahnte Möglichkeiten. Mit Hilfe von diversen Kraftzellen läßt er sich in eine waffenstarrende Festung verwandeln, die den Aliens Mores lehrt.

Bildschirmfoto: Amiga



FA 18 Interceptor

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: ca. 69,– DM

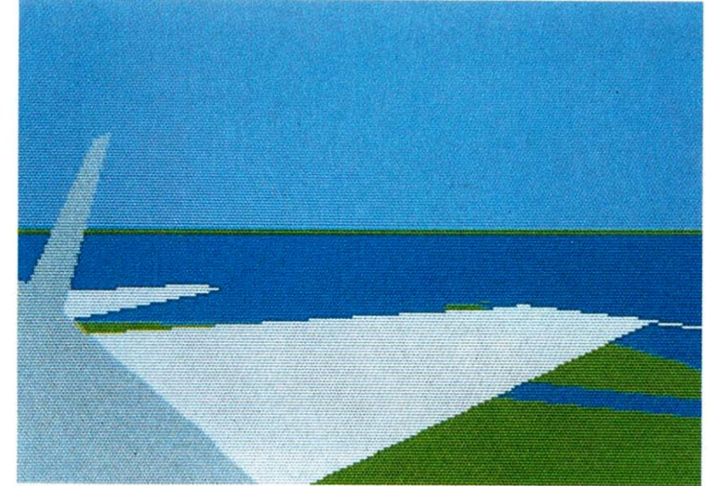
Luftkämpfe über San Franzisco

Gleich zwei hypermoderne Kampfflugzeuge stehen in dieser Flugsimulation zur Auswahl. Zum einen die FA/18 Hornet der Navy, zum anderen die F-16 Fighting Falcon der Air Force. Um einen Vorgeschmack der Fähigkeiten der beiden Kampfflugzeuge zu bekommen, sollten Sie sich ruhig einmal die Demo ansehen.

Vor dem ersten Start erscheint ein genaues Studium des Bedienungshandbuches unerläßlich. Erst wenn die Bedienungselemente sicher beherrscht werden, sollten Sie sich an den ersten Freiflug heranwagen.

Vor das Kämpfen haben die Fluglehrer das Training gesetzt.

Die Anwahl der Option >Training: Demo der Manöver< ermöglicht Ihnen, zusammen mit einem Fluglehrer die erforderlichen Flugmanöver kennenzulernen. Im Menüpunkt Free Flight können Sie dann die erworbenen Kenntnisse in die Praxis umsetzen. Im Rahmen dieser Übung brauchen Sie auch keine Konfrontation mit Feinden fürchten. Hier können Sie in Ruhe die Flugmanöver eindrillen, die erforderlich sind, um einen Luftkampf zu überleben.



Bildschirmfoto: Amiga

Ein Pilot am Steuer eines der modernsten Kampfflugzeuge zu sitzen, wer hätte nicht schon einmal davon geträumt. FA/18 versetzt Sie in die Lage eines mutigen Piloten der U.S.Navy.

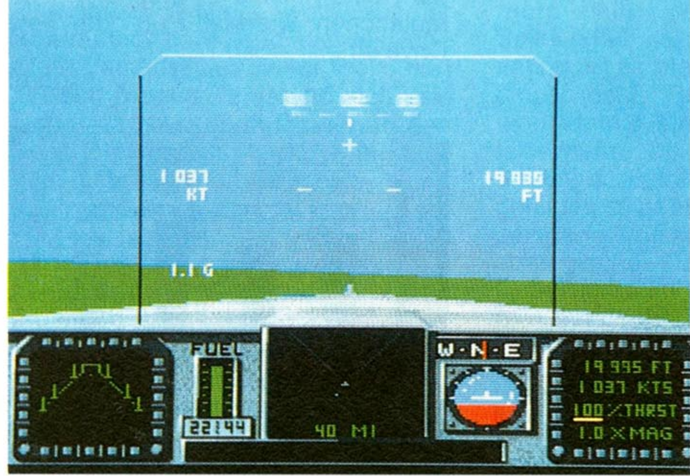
Wenn Sie die nötige Sicherheit im Umgang mit dem Jet gesammelt haben, können Sie sich für diverse Missionen qualifizieren. Dazu müssen Sie allerdings einige Tests bestehen, die zumindest für Neulinge dieses Genres nicht gerade einfach zu meistern sind. Sieben verschiedene Flugfiguren müssen hinter dem vorausfliegenden Lehrer absolviert werden, um die begehrte Zulassung zum aktiven Dienst zu erhalten.

Spätestens mit dem ersten aktiven Einsatz zahlt sich die genaue Kenntnis der diversen Instrumente aus, da viele Dinge gleichzeitig zu managen sind. Nicht nur die Steuerung des Flugzeuges, sondern auch die Kontrolle der Waffensysteme und die Überwachung des näheren Luftraums nehmen die volle Konzentration in Anspruch. Dafür wird man mit Grafik vom feinsten verwöhnt. Nach Abschluß der sechs Pflichtmissionen stehen dann noch einige Advanced Missions zur Auswahl. Erfahrene Kampfveteranen raten, zuerst die nötige Sicherheit im Fliegen zu erwerben, und sich den Aufgaben nicht zu früh zu stellen. Sobald aber Flugfähigkeiten und bestimmte Flugfiguren erlernt sind, sollten Sie entschlossen zu den Missionen schreiten. Hals und Beinbruch!

Resümee

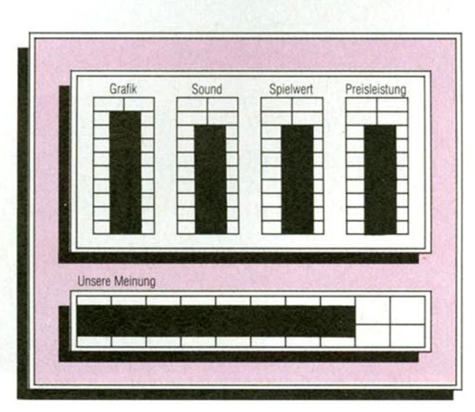
FA/18 Interceptor besticht zunächst durch das Handling der Grafiken, die samt und sonders aus gefüllten Flächen bestehen. Die rasante Grafik wird durch eine sehr realistische akustische Untermalung nur unterstrichen. Trotz der vielen Features, die hier realisiert wurden, ist FA/18 Interceptor sehr leicht zu bedienen. Die meisten Flugmanöver werden mit Hilfe des Joysticks ausgeführt, so daß nicht ständig die Tastatur zur Steuerung herangezogen werden muß. In absoluten Notsituationen besteht zudem noch die Möglichkeit, vom Schleudersitz Gebrauch zu machen. So gesehen ist der Interceptor eine der überzeugendsten Flugsimulationen, die für den Amiga erhältlich sind. Fans von Flugsimulatoren sollten sich den Interceptor auf jeden Fall einmal ansehen.

(mm)



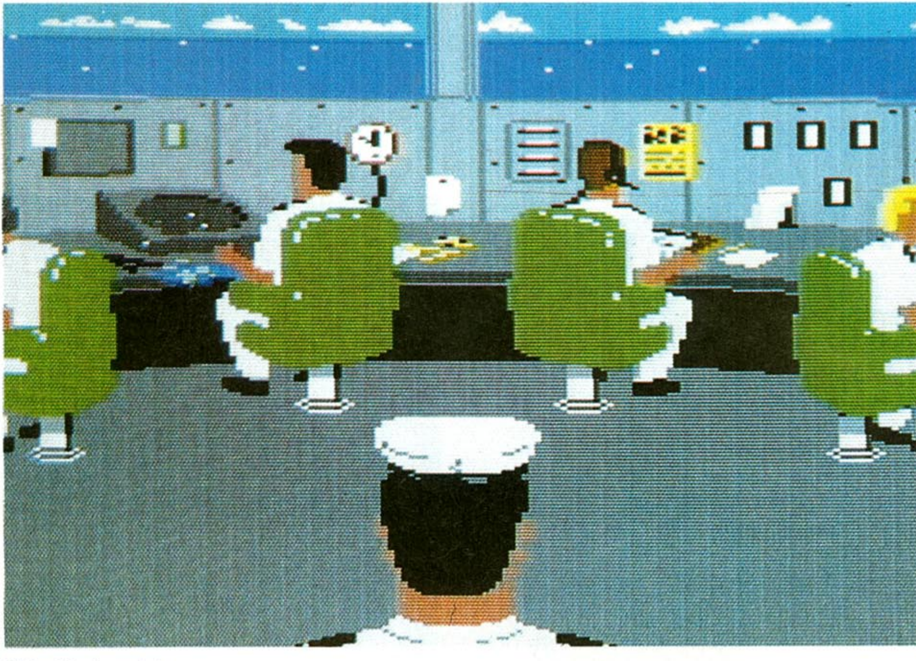
Bildschirmfoto: Amiga

Das Cockpit des Interceptors ist sehr übersichtlich gestaltet. So können Sie die wichtigsten Informationen auf einen Blick erfassen.



Power at Sea

Hersteller: Accolade
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: Kass. 39,95 / Disc. 49,95



Bildschirmfoto: C-64

Blutiger Oktober

Zeit der Handlung: Oktober 1944
Schauplatz des Geschehens: Leyte, Inseln in der Philippinen-Gruppe.

Die japanische Marine versucht mit größtmöglicher Anstrengung, den Vormarsch der Amerikaner aufzuhalten. Insgesamt 70 japanische Schlachtschiffe und 716 Flugzeuge formieren sich zu drei Kampfgruppen auf den Leyte Inseln, um einen Angriff mit vereinten Kräften gegen die Amerikaner zu unternehmen. Der Auftrag der japanischen Kamikaze-Piloten bei dieser Aktion ist klar umrissen: Die möglichst umfassende Vernichtung der amerikanischen Seestreitkräfte in diesem Gebiet. Versetzen Sie sich in die Zeit des Oktober 1944 und übernehmen Sie den Oberbefehl über einen Schiffsverband der amerikanischen Marine.

Die Streitkräfte

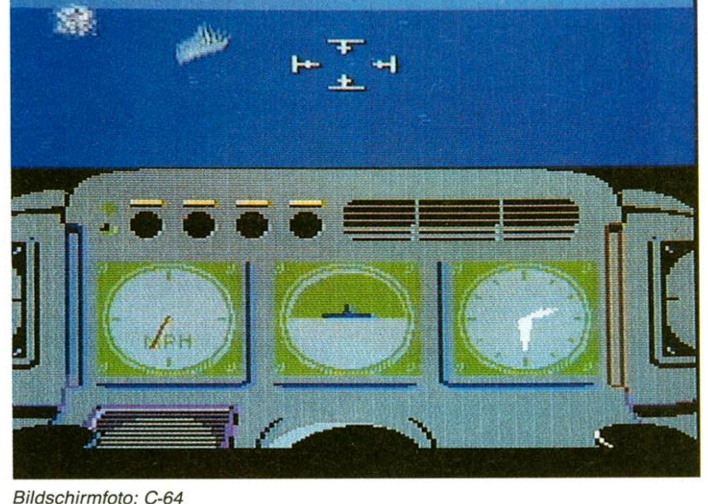
Ihre Flotte besteht aus einem Schlachtschiff der Iowa-Klasse, einem Flugzeugträger und einem Truppentransporter. Die Steuerung des gesamten Flottenverbandes erfolgt, bis auf minimale Ausnahmen, mit Hilfe des Joysticks.

Fünf Offiziere stehen Ihnen bei der Bewältigung der zahlreichen Aufgaben zur Verfügung, die jeweils einen Aufgabenbereich überwachen. Jeder Offizier stellt Ihnen ein Menü zur Verfügung, aus dem Sie geeignete Optionen anwählen können. So können Sie Ihre Handlungen jeweils auf die momentane Situation abstimmen. Ihre Anwesenheit in den Gewässern der Phillippinen ist den Japanern kein Geheimnis und alle Ihre Bewegungen werden von Ihnen sorgfältig registriert. Eine harte Bedrohung stellen die Kamikaze-Piloten dar. Sie stürzen mit Ihrem Flugzeug auf das Schiff, um einen möglichst großen Schaden, insbesondere an den Geschützen, zu verursachen. Deshalb müssen möglichst alle Feindflugzeuge vernichtet werden, um die Gefechtsbereitschaft aufrecht zu erhalten. Wenn ein feindliches Schlachtschiff gesichtet wird, beginnen die Kampfhandlungen meist mit dem Starten von Kampfflugzeugen und Bombern, um den Gegner zu schwächen und seine Geschütze zu zerstören. Zwischendurch müssen immer wieder ganze Wellen angreifender Kamikaze-Piloten abgewehrt werden, die beträchtlichen Schaden an den Geschützen oder der Landebahn des Flugzeugträgers hinterlassen können. Mit defekten Geschützen läßt die Nachladezeit zu wünschen übrig, ebenso wird das Starten und Landen der Flugzeuge erheblich erschwert. Sind die Flugzeuge des Gegners abgewehrt, erledigt die Schiffsartillerie den Rest. Ziel ist es, möglichst alle japanischen Stützpunkte aufzureiben und der japanischen Marine den Todesstoß zu versetzen.

Resümee

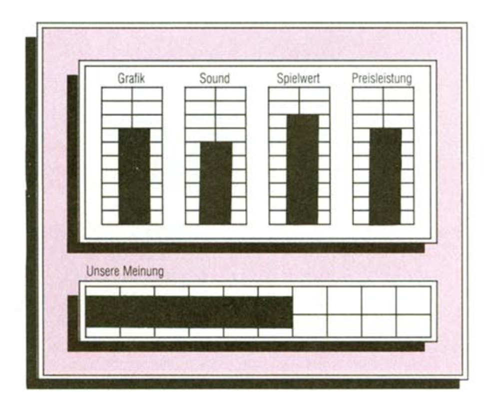
Accolade hat mit Power at Sea eine durchdachte Simulation herausgebracht, die nicht nur durch Realismus, sondern auch durch die einfache und präzise Benutzerführung Pluspunkte sammelt. Abwechslungsreiche Grafiken und Action-Einlagen sorgen dafür, daß Power at Sea so schnell nicht langweilig werden kann. Power at Sea reiht sich so nahtlos in die Reihe der bisher erschienen Simulationen, wie Mini Putt oder Test Drive ein.

(mm)



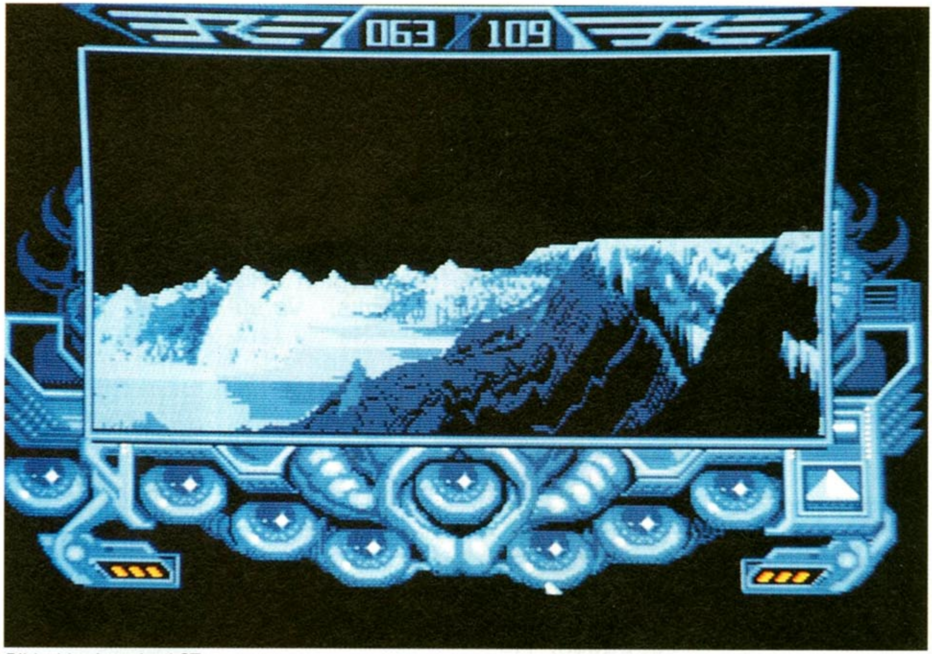
Beim Anflug auf das feindliche Schiff sollten Sie versuchen, dem Sperrfeuer auszuweichen, mit dem der Feind sie zu vernichten sucht.

Bildschirmfoto: C-64



Die Arche des Captain Blood

Hersteller: ERE Informatique
Vertrieb: Ariolasoft/Fachhandel
System: Atari St, Amiga
Preis: 79,95 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Alternative Realitäten

Die Story von Captain Blood schildert uns einen Programmierer, der in sein eigenes Programm hineingerät und dort die Abenteuer bestehen muß, die er eigentlich für seinen Helden, Captain Blood, vorgesehen hat. Durch ein Unglück haben sich viele Duplikate von Captain Blood bilden können, welche er in seinem eigenen Interesse beseitigen muß.

Die Suche führt zu vielen verschiedenen Planeten, deren Oberfläche nach Lebewesen untersucht werden müssen. Zu diesem Zweck erzeugt die Arche Lebewesen, deren einzige Aufgabe diese Suche ist. Dem Spieler obliegt die Aufgabe, den OORXX, so der Name des Lebewesens, über die blitzschnell dahingleitende, in atemberaubender fraktaler Liniengrafik dargestellte Planetenoberfläche zu steuern. Auf Wunsch kann man sogar den Flug unterbrechen um sich einen Schnappschuß von der flächig gefüllten Oberfläche erzeugen zu lassen.

Die Flüge durch die Galaxis, die mittels Hypersprung im Überlichttempo absolviert werden, geraten zur psychodelischen Farborgie. Aber nicht nur diese Sequenzen sind grafisch sehr gelungen, rundum wird die Grafik des Computers gut ausgenutzt. Das Spielgeschehen selbst orientiert sich ein wenig an Spielen wie Elite und Starflight, setzt aber eigene Akzente und vermag den Spieler weit mehr als einmal an den Rechner zu fesseln.

(hs)

Unsere Meinung

Tetris

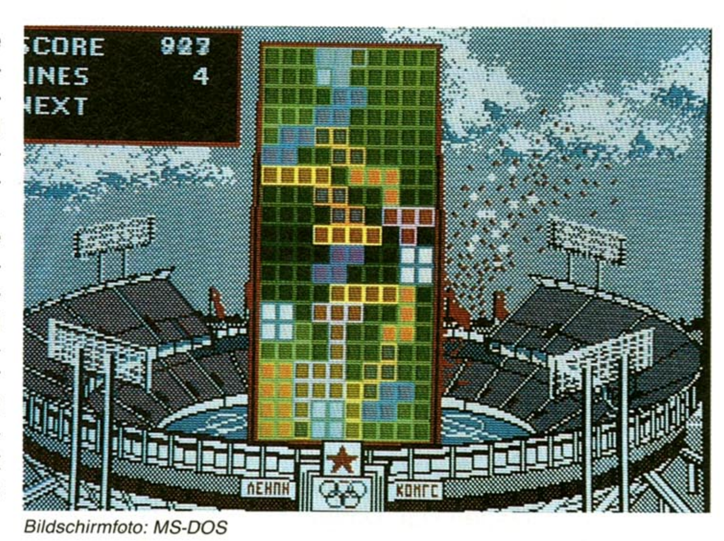
Hersteller: Mirrorsoft
Vertrieb: Fachhandel
System: C64, ST, Amiga, PC
Preis: ca. 65,– DM

Achtung Suchtgefahr!!

Seit Anfang diesen Jahres überflutet eine neuartige Drogenwelle, aus der Sowjetunion kommend, die westliche Welt. Der Auslöser dieser Welle hört auf den Namen Tetris und stellt alle bisher dagewesenen Drogen in den Schatten, denn es macht bei einmaligem Gebrauch sofort süchtig.

Bei Tetris handelt es es sich um ein Geschicklichkeits- und Strategiespiel, dessen Spielidee genauso einfach wie genial ist. Es gilt, in einem begrenzten Spielfeld, herunterfallende verschiedenartig geformte Blöcke so zusammenzusetzen, daß durchgehende Linienblöcke entstehen, die dann verschwinden.

Ziel des Spieles ist, so viel Linien wie möglich zu erzeugen. Die herunterfallenden Blöcke können um ihre eigene Achse gedreht werden, um besser in die entstandenden Lükken zu passen. Sollten die Blöcke den oberen Bildschirmrand erreichen, ist das Spiel beendet. So einfach, wie der Spielverlauf sich anhört, ist es allerdings nicht. Hat man einmal eine fehlerhafte Stellung der Blöcke gebildet, so ist es fast unmöglich, diese wieder auszubügeln. Es ist also strategisches Denken und ein wenig Geschicklichkeit gefragt, um in diesem Spiel weiterzukommen.



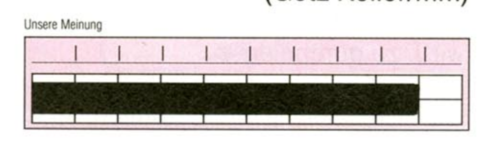
Bildschirmfoto: MS-DOS

Hat man einmal Gefallen an diesem Spiel gefunden, ist es ziemlich schwer, wieder davon loszukommen. Man kann also getrost alle Termine eines Tages absagen, wenn man dieses Spiel einmal beginnt zu spielen.

Gesteuert wird Tetris entweder über einen Joystick oder die Tastatur. Sollte es Ihnen gelingen, mehr als 15 Linienblöcke verschwinden zu lassen, werden Sie mit einer neuen Hintergrundgrafik verwöhnt. Viel Spaß mit Tetris!

(Götz Keller/mm)

Unsere Meinung



Future Tank

Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Rushware/Fachhandel
System: Amiga
Preis: 39,95

Verteidigen Sie Mirar

Eine garstige Horde extraterrestrischer Finsterlinge hat 2000 lange Jahre darauf verwendet, eine Armee von Robotpanzern zu bauen. Nun sind die Prachtstücke fertig, und so geschwind wie möglich wollen die notorischen Wiederlinge die Dinger an dem friedlichen Planeten Mirar ausprobieren.

Die armen Mirarer finden das natürlich wenig nett und entsinnen sich ihrerseits eines Panzerprototypen, den sie seit Urzeiten in einem Forschungslabor im mirarischen Dschungel herumstehen haben. Schnell ist das Ding flottgemacht, und Sie können Platz nehmen. Ihr Amigamonitor wird zum Vogelauge, durch das Sie Ihren Futuretank durch die Landschaft fahren sehen.

Die Gegner, Robottanks, versuchen Sie zu rammen oder abzuschießen. In der Anfangsphase von Future Tank hat der Spieler alle Hände voll damit zu tun, den Scharen der gegnerischen Panzer zu entgehen, die, sobald sie durch das Scrolling ins Bild kommen, gnadenlos auf Sie losgehen und nur durch Geländehindernisse aufgehalten werden.

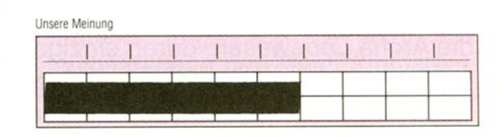
Bildschirmfoto: Amiga

Mit ein wenig Geschick wird es auch bald gelingen, eines der immer wieder auftauchenden Bonusicons abzuschießen. Das beschert dem Panzer zusätzliche Feuerkraft. Auf diese Weise kann man den Future Tank zu einer kleinen Festung aufrüsten. Allerdings lebt man selbst mit höchster Feuerkraft gefährlich, da immer wieder Flugzeugstaffeln erscheinen.

Ein aktionsreiches Spiel mit einem einfachen Grundkonzept. Die Extrawaffen bringen Variation in das Spiel und auch ansonsten entspricht Future Tank dem, was man sich unter einem gut gemachten Action-Spiel vorstellt.

(hs)

Unsere Meinung



Thexder

Hersteller: Sierra OnLine
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: 65,–

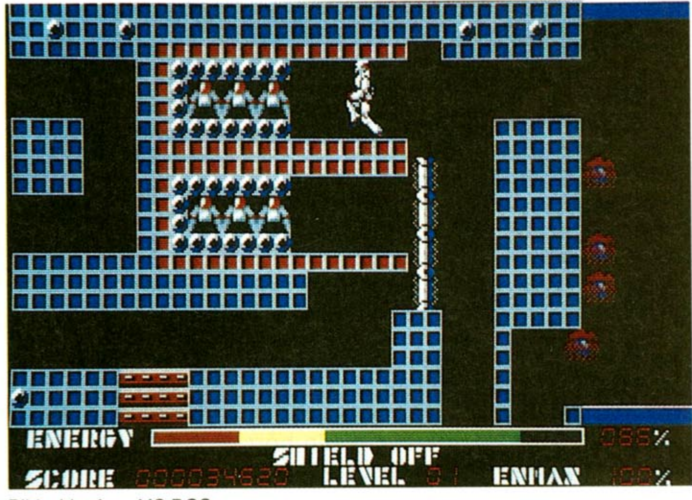
Ein transformierbarer Robot

Direkt aus Japan, für uns Deutsche natürlich mit Umweg durch die USA, kommt ein einzigartiges Action-Spiel für MS-DOS-Computer.

Thexder ist endlich einmal ein Spiel, das die Herzen aller EGA-Kartenbesitzer höher schlagen läßt. Denn hier hat ein japanisches Programmiererteam die Möglichkeiten der EGA-Grafik ausgeschöpft.

Das Programm betraut den Spieler mit der Steuerung eines Robots. Diese Maschine kann sich allerdings auch in ein Flugzeug transformieren, um so die weiten Räume, mit denen man im Spiel mitunter konfrontiert wird, zu durchfliegen.

Die Bewegungen des Roboters und auch dessen Transformation sind ausgezeichnet animiert und suchen ihresgleichen. Sehr angenehm waren wir von der Steuerung dieses Spiels überrascht, die sowohl über Joystick als auch über die Tastatur erfolgen kann. Auch bei Benutzung der Tasten läßt sich Thexter bestens kontrollieren und gerade der PC Benutzer kennt das Problem, daß keiner der implementierten Joysticktreiber paßt (Murphy's Law) und man wohl oder übel mit den Tasten vorlieb nehmen muß.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Das erste Level von Thexder konfrontiert den Spieler ohne Warnung mit einigen Sicherheitsdroiden. Die stählernen Wächter stürzen ohne zu Zögern durch das als vertikaler Querschnitt gezeichnete Szenario auf Ihren Robot, der sich mit seiner eingebauten Laserkanone wehren kann.

Dieser Laser visiert automatisch immer das am nächsten gelegene Ziel an, ein Umstand, der wesentlich zur guten Spielbarkeit beiträgt.

Alles in allem ist Thexder ein Action-Spiel das auf MS-DOS-Computern seines gleichen sucht, aber so bald nicht finden wird.

(hs)

Unsere Meinung

ABONNEMENT

Joystick

ABONNEMENT

Endlich eine Zeitschrift, die Ihnen hilft, mit all den Monstern in Ihrem Computer fertig zu werden! Spannend wie ein Comic, unterhaltend wie ein Computerspiel

Yippie

Hilft mir denn keiner?

Toll

Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:	für 6 Ausgaben	32,– DM
	für 12 Ausgaben	64,– DM
Im europäischen Ausland:	für 6 Ausgaben	45,– DM
	für 12 Ausgaben	90,– DM
Im außereurop. Ausland:	für 6 Ausgaben	60,– DM
	für 12 Ausgaben	120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen

DMV Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Jetzt neu



Rollen spiele

Faszination der Fantasie

Neben herkömmlichen Spielkonzepten wie Brett- und Kartenspiele begegnet man seit einiger Zeit einer neuen, anderen Art Spiel.

Rollenspiele bieten die Möglichkeit, sich mit einer Spielerfigur zu identifizieren. Der Rahmen, in dem die Identifikation stattfindet, wird von dem jeweiligen Rollenspiel vorgegeben. Hier endet allerdings schon die Einbindung in einen bestehenden Rahmen. Ihre Handlungen bestimmen im weiteren Verlauf den Fortgang des von Ihnen begonnenen Abenteuers. Rollenspiele, insbesondere Fantasie-Rollenspiele, orientieren sich nicht an den Gegebenheiten unserer realen Welt. Vielmehr schaffen Sie Freiräume, die Platz für das Ungewöhnliche und die Mysterien dieser Welt bieten. Magie und Monster, Helden und Schurken bilden das Umfeld zu einer neuen Welt voller Chancen und Gefahren. Hier stellt sich dann wieder der Bezug zu unserer realen Welt ein. Auch in dieser Welt müssen Sie Erfahrungen sammeln und diese dann in Ihre Problemlösungsstrategien einbinden.

Klassifizierung

Bei der Betrachtung von Rollenspielen müssen wir zunächst eine Gliederung in verschiedene Genres vornehmen. Die zur Zeit verfügbaren Spiele teilen sich in Science Fiction-, Techno-, Horror- und Fantasy-Rollenspiele, abhängig von der thematischen Bindung. Schwerpunkt dieser Betrachtung sollen die Fantasy-Rollenspiele sein, da Sie den größten Anteil der angebotenen Rollenspiele stellen.

Der Spielercharakter

Als Spieler in einem Rollenspiel verkörpern Sie einen ganz bestimmten Charakter. Jetzt gilt es, zunächst die Fähigkeiten Ihres Helden auszuloten. Haben Sie z.B. die Figur eines Magiers gewählt, sollten Sie sich mit den Zaubersprüchen vertraut machen, die Sie zum gegenwärtigen Zeitpunkt benutzen können. Ist Ihre Figur ein Krieger, werden Sie sicherlich den Wunsch hegen, Ihren Kämpfer seinem Status entsprechend auszurüsten. Dabei sollte darauf geachtet werden, den Held nur mit Dingen auszurüsten, die dieser auch wirklich braucht und auch benutzen kann. Ein gerade ins Spielgeschehen eingetretener Held, der noch keinerlei Erfahrungen gesammelt hat, ist mit einer überdimensionalen Trollaxt physisch und psychisch schlicht überfordert. Erst wenn Ihr Held genügend Erfahrung gesammelt hat, wird er in der Lage sein, eine solche Waffe korrekt zu führen. Kämpfen ist aber nur ein Aspekt der Auseinandersetzung mit der Umwelt. List und Ideenreichtum führen unter Umständen schneller und eleganter zum angestrebten Ziel als eine rein kampforientierte Spielweise, obwohl Sie im Verlauf eines Spieles immer wieder in Situationen geraten werden, in denen Sie sich mit Gewalt durchsetzen müssen. Prinzipiell bieten sich drei Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit der Spielebene an.

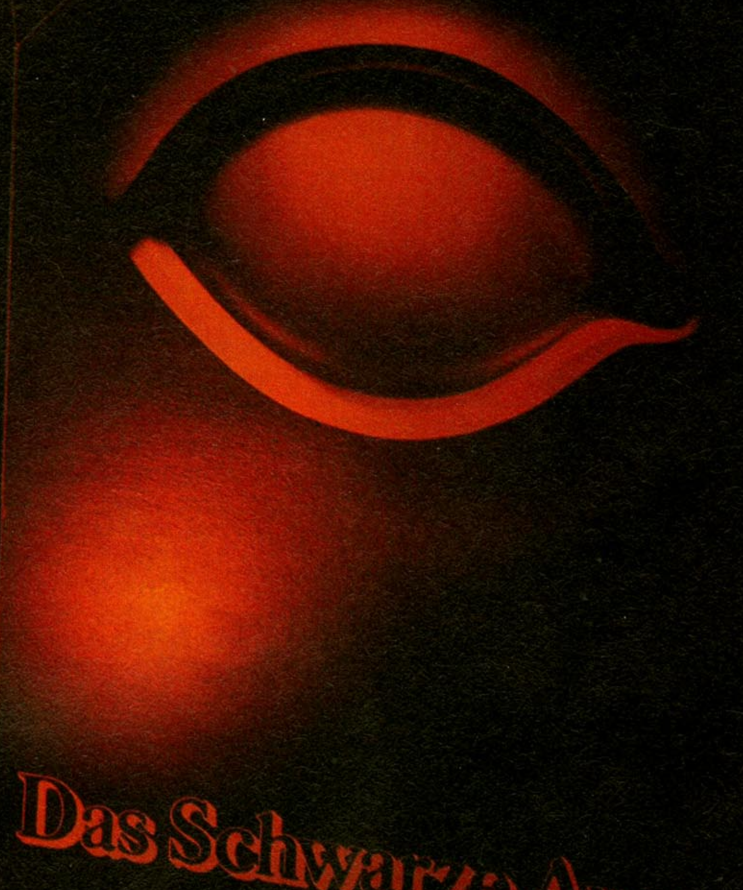


Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit der Umwelt

1) Kämpfen

Eine fantastische Welt bietet normalerweise auch eine entsprechende Flora und Fauna. Sie müssen also durchaus damit rechnen, bei der Erkundung des näheren Umfeldes auf fleischfressende Pflanzen zu stoßen, die nichts lieber tun, als unvorsichtige Abenteurer zu vernaschen. Auch hungrige, übelgelaunte Monster beachten in aller Regel nicht, daß Sie eine wichtige Aufgabe zu erfüllen haben. Sie haben also reichlich Gelegenheit, Ihre Kampfkünste unter Beweis zu stellen. Durch Kämpfen ge-





Die Grundlage aller Rollenspiele ist die Fantasie der Spieler.

winnt Ihr Held an Erfahrung, vorausgesetzt, Sie überleben die Auseinandersetzung. Durch Ansammlung von Erfahrung beginnt Ihr Charakter dann zu wachsen und zusätzliche Fähigkeiten zu entwickeln bzw. vorhandene Talente auszubauen. Ein Magier wird z.B. im Laufe der Zeit zusätzliche Zaubersprüche erlernen können. Ein Krieger kann beispielsweise magische Waffen oder Gegenstände erobern, die ihm im weiteren Verlauf größere Schlagkraft verleihen.

2) Handeln
In aller Regel haben Sie während Ihres Abenteuers Gelegenheit, Dörfer oder Städte aufzusuchen. In diesen Örtlichkeiten können Sie Ihren Vorrat aufstocken und Ihre Ausrüstung ergänzen. Waffen und Rüstung sowie sonstiges Equipment können Sie hier erhalten. Die wirklich interessanten Sachen, insbesondere magische Gegenstände, müssen Sie jedoch in aller Regel erobern oder durch List an sich bringen. Es wäre auch wenig motivierend, sie in der Stadt erwerben zu können. Wenn Sie in einem vorhergegangenen Kampf verwundet worden sind, haben Sie in der Stadt Gelegenheit, Ihre Wunden auszuheilen, ohne angegriffen zu werden. In einigen Rollenspielen haben Sie sogar die Möglichkeit, einen oder mehrere Ihrer Charaktere zu trainieren. Auf diese Weise können Sie auch Ihre Fähigkeiten erweitern.

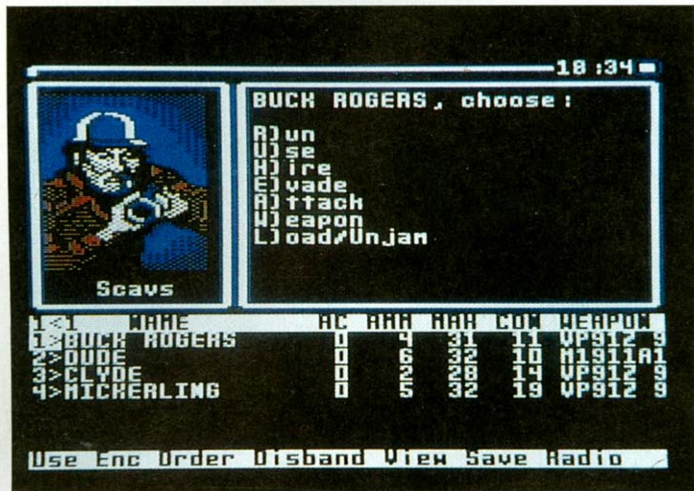
3) Verhandeln
Im Verlauf des Spieles ist es immer wieder erforderlich, mit anderen Nichtspielercharakteren zu verhandeln. Auf diese Art können Sie sich Informationen verschaffen, die für Ihre Aufgabe notwendig sind. Manchmal müssen Sie auch Nichtspielercharaktere bestechen, um beispielsweise in ein Gebäude zu gelangen oder einen wichtigen Gegenstand zu bekommen. Geben Sie jedoch nicht auf, wenn Sie beim ersten Versuch scheitern. Je wichtiger die betreffende Information oder der jeweilige Gegenstand ist, desto schwieriger ist es, den Nichtspielercharakter dazu zu bewegen, dies preiszugeben. Hartnäckigkeit und Einfallsreichtum sind auch hier der Schlüssel zum Erfolg.

Im Verlauf eines Rollenspieles müssen wir uns auch mit Statistik auseinandersetzen. Sämtliche wichtigen Werte unseres Helden werden meist tabellarisch dargestellt. Und dort tauchen dann Begriffe wie Strength, Intelligence, Luck und Hit Points auf. Eine genaue Kenntnis der Zusammenhänge zwischen diesen Werten und dem Verhalten Ihres Helden versetzt Sie in die Lage, sehr ökonomisch mit Ihren Kräften umzugehen. Nutzen Sie diese Kenntnisse zu Ihrem Vorteil. Aus diesem Grund wollen wir näher auf diese Umstände eingehen.

Grundbegriffe des Rollenspiels

Persönliche Attribute

– Strength: dieser Wert gibt darüber Aufschluß, über welche Körperkräfte unser Held im Moment verfügt. Dieser Wert ist besonders bei Kämpfern im Auge zu behalten. Ansammeln von Erfahrung kann die-



Bildschirmfoto: C-64

Im Laufe Ihrer Abenteuer werden Sie sich immer wieder gewaltsam Ihrer Haut wehren müssen. Aber rechte Helden lassen sich auch von einem zahlenmäßig überlegenden Feind nicht den Schneid abkaufen.

sen Wert ebenso steigern wie das Aufnehmen von Krafttränken oder der Zauberspruch eines Magiers. Hier muß jedoch zwischen reversiblen und dauernden Erhöhungen unterschieden werden. Zaubersprüche haben meist nur eine begrenzte Wirkungsdauer, während manche Tränke einen bleibenden Anstieg der Attribute verursachen. Allgemein gilt: Je höher der Kraftwert eines Helden ist, desto härter kann er auf seinen Gegner einschlagen und einen entsprechend hohen Schaden verursachen.

- Intelligenz: Dieser Wert zeigt uns den augenblicklichen Grad an mentalen Fähigkeiten. Dieser Wert ist besonders bei Magiern zu beachten. Je höher dieser Wert ist, desto wirkungsvoller sind die Zaubersprüche. Zudem können manche erst ab einem bestimmten Intelligenzwert eingesetzt werden. An dieser Stelle sei bemerkt, daß das Anheben der einzelnen Attribute charakterspezifisch vorgenommen werden sollte. Es ist wenig sinnvoll, den Intelligenzwert eines Kriegers zu steigern, da dieser sowieso über keinerlei magische Fähigkeiten verfügt. Ein Magier dagegen kann nur mit einem hohen Intelligenzwert zu höheren Weihen gelangen.
- Weisheit: Dieser Wert ist besonders bei Priestern zu beachten und mit dem Klugheitswert des Zauberers in etwa gleichzusetzen. Auch hier gilt: je größer dieser Wert, desto wirkungsvoller der verwendete Zauberspruch. Auch Priester unterliegen gewissen Beschränkungen, mancher Spruch kann erst eingesetzt werden, wenn ein bestimmter Weisheitswert überschritten ist. Da Priester die Fähigkeit besitzen, ihre Mitstreiter von den erlittenen Verwundungen zu heilen, sollte man immer ein Auge auf den Gesundheitszustand seines Priesters haben. Da Priester auch in der Lage sind, Untote zu vertreiben, ohne mit Ihnen zu kämpfen, sollten Sie eigentlich zu keiner Party fehlen.
- Charisma: Dieser Wert gibt darüber Aufschluß, ob Sie schön oder häßlich sind. Dies hat vordergründig keine direkten Auswirkungen auf das Spiel, mit einem hohen Charisma-Wert können Sie jedoch Verpflegung und Ausrüstung günstiger einkaufen, als dies mit einem geringeren Charisma-Wert der Fall wäre. Demzufolge ist Charisma auch mit Überzeugungskraft gleichzusetzen. Auch für Magier ist dieser Wert wichtig, da ein Zusammenhang zwischen dem Gelingen mancher Sprüche und der Höhe des Charisma-Wertes besteht.
- Mut: Natürlich ist es auch entscheidend, wie mutig Ihr Charakter ist. Der Mutwert entscheidet in manchen Situationen darüber, ob Sie gleich die Beine unter den Arm nehmen oder doch den Kampf mit dem überdimensionalen, greulichen Monster wagen. Zuviel Mut hat allerdings schon vielen Abenteuerlustigen das Lebenslicht ausgeblasen, während vorsichtige und besonnene Abenteurer steinalt geworden sind. Wenn Sie zu übermütig werden, kann es leicht geschehen, daß Ihr Charakter sich in einen Kampf einläßt, aus dem er nur schwerlich als Sieger hervorgehen kann. Stirbt Ihr Charakter dann, so war die Mühe, die Sie in Ihn investiert haben, weitgehend umsonst, es sei denn, Sie haben zwischendurch Ihren aktuellen Spielstand abgespeichert.
- Geschicklichkeit: Im Verlauf Ihres Spieles werden Sie immer wieder mit Situationen konfrontiert werden, in denen die Geschicklichkeit Ihres Charakters gefragt ist. Zum Beispiel dann, wenn Sie versuchen, eine verschlossene Tür mit Hilfe eines Dietrichs zu öffnen. Oder wenn Sie einen schwindelerregenden Abgrund auf einem Seil balancierend überqueren wollen. Geschicklichkeit ist auch vonnöten, wenn Sie sich mit Fallen auseinandersetzen. Viele wertvolle Gegenstände und Zugänge zu Räumen, die Wertgegenstände enthalten, sind mit z.T. tückischen Fallen versehen. Ihre Geschicklichkeit wird Ihnen dann helfen, diese zu finden und zu entschärfen.
- Party: Wenn Sie in Ihrem Rollenspiel die Möglichkeit haben, mit mehreren Charakteren in ein Abenteuer aufzubrechen, sollten Sie Ihre Gruppe (Party) möglichst vielseitig zusammenstellen. In der Praxis hat sich eine Anordnung von einem Priester, einem Zauberer und z.B. zwei Kämpfern gut bewährt. So haben Sie die Möglichkeit, mit Ihrem Priester die angeschlagenen Helden wieder in Form zu bringen oder auch Vergiftungen zu heilen. Der Zauberer kann mit seinen Sprüchen auch ernstzunehmenden Gegnern gehörig einheizen, die zwei Kämpfer können so noch einen Moment geschont werden, bis Sie dann im fortgeschrittenen Kampfstadium im Nahkampf die tragende Rolle übernehmen. Sollte eines Ihrer Party-Mitglieder während eines Kampfes sterben, so ist dies nicht unbedingt mit dem Verlust der Figur gleichzusetzen. Hat Ihr Priester schon einige Erfahrungen gesammelt, so ist er u.U. in der Lage, einen toten Helden wiederzubeleben. Dieser braucht dann zwar eine gewisse Erholungszeit, ist danach aber wieder voll einsatzfähig. Der Vorgang der Wiederbelebung ist natürlich nicht ohne Risiko. Es ist durchaus möglich, daß Ihr Leichnam zu Asche zerfällt (hoffnungslos) oder zum Untoten wird. In diesem Fall haben Sie keine Kontrolle über den betreffenden Charakter, er wird Sie wahrscheinlich sogar angreifen.

In manchen Rollenspielen können Sie noch auf eine reiche Anzahl von weiteren Attributen zurückgreifen. Diese Attribute setzen sich allerdings mit einer speziellen Situation auseinander. Hierzu zählen z.B. Fähigkeiten wie Schwimmen, Klettern und Stehlen. Auch Werte wie Glück etc. sind enthalten. Da hier spielspezifische At-

tribute behandelt werden, deren Sinn erst aus dem Kontext ersichtlich wird, wollen wir an dieser Stelle nicht näher auf diese Punkte eingehen. Sie sind in der Regel in der Anleitung Ihres jeweiligen Spieles erläutert.

Ausrüstung unseres Charakters

Nachdem wir nun mit der nötigen Sorgfalt unseren Charakter bzw. unsere Party definiert haben, müssen wir Sie ausrüsten. Dabei unterscheiden wir zwischen Waffen, Rüstung und sonstigem Equipment.

a) Waffen
Hierzu zählen sämtliche Hieb-, Stich- und Schlagwaffen sowie Schußwaffen. Für den Anfang ist es sinnvoll, zunächst eine Waffe auszusuchen, die der Charakter, ohne Hinnahme von Abzügen in seinen Attributen, führen kann. Sollte Ihr Charakter über genügend Geldmittel verfügen, empfiehlt sich weiterhin die Anschaffung von Pfeil und Bogen. Mit einer Fernkampfwaffe haben Sie die Möglichkeit, bei Auseinandersetzungen ins Kampfgeschehen einzugreifen, ohne unmittelbar Trefferpunkte einstecken zu müssen. Auch ein zusätzlich mitgenommenes Messer kann gute Dienste leisten, wenn Ihre Waffe, die Sie normalerweise benutzen, zerbrochen oder verloren wurde.

b) Rüstungsgegenstände
Hierzu zählen Rüstungen im eigentlichen Sinne, Helme, Schilder, Arm- und Beinschienen, Kettenhandschuhe sowie magische Rüstungsgegenstände wie Ringe, Amulette und anderes. Hierbei sollte man allerdings genau zwischen magischem und konventionellen Rüstungsschutz unterscheiden, da magischer Rüstungsschutz auch vor einigen Zaubersprüchen schützt, denen Sie mit konventioneller Rüstung hilflos ausgeliefert sind.
Da Sie in aller Regel jedoch gegen zwar greuliche, aber nichtmagische Gegner kämpfen müssen, ist eine solide, konventionelle Rüstung dringend erforderlich. Im Laufe der Zeit werden Sie immer wieder Gelegenheit bekommen, Ihre Rüstung um einige magische Ausrüstungsteile zu bereichern.

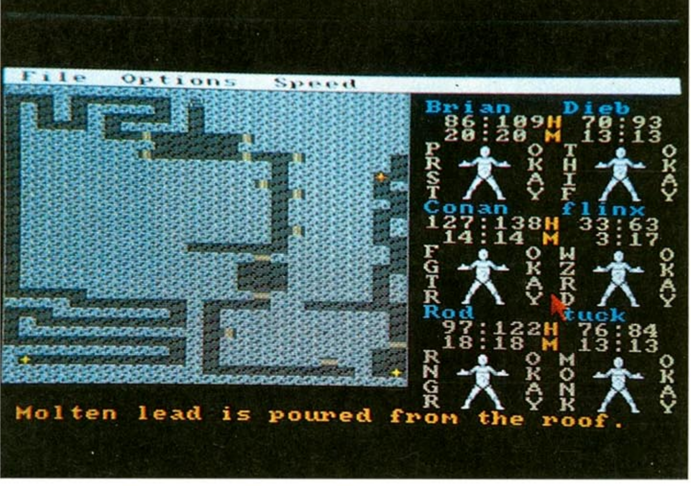
c) Sonstiges Equipment (Items)
Hierzu zählen alle sonstigen Gegenstände, die der Charakter mit sich führt und die für das Spielgeschehen in irgendeiner Form wichtig sind. In erster Linie wären hier z.B. Schreibmaterial zum Anfertigen von Karten oder so profane Dinge wie eine Decke, eine Wasserflasche, Angelzeug etc. zu nennen. Diese Gegenstände machen meist erst dann von sich reden, wenn man Sie benötigt und feststellt, daß man Sie nicht dabei hat. Sie müssen dann versuchen zu improvisieren, was in der Regel daran scheitert, daß Ihr Computer Sie nicht versteht. Zusätzlich können Sie aber noch Items während ihres Abenteuers finden. Diese Items sind dann auch meist für das weitere Fortkommen erforderlich. Aber längst nicht jeder Charakter kann jedes Item benutzen. Zauberer können in der Regel mit einem noch so prachtvollen Schwert wenig anfangen. Ein uraltes Zauberbuch, ein Amulett oder ein Ring werden dagegen jeden Magier in Begeisterung versetzen. Es ist aber auch Vorsicht geboten, wenn Sie die Hinterlassenschaft Ihrer Gegner plündern. Manche Waffen, Rüstungen und anderes Equipment können verflucht sein. Das hat dann zur Folge, daß Sie den betreffenden Gegenstand nicht mehr aus der Hand legen können. Außerdem ist die Schlagwirkung von verfluchten Waffen meist geringer als erwartet. Hier kann nur noch ein mächtiger Magier helfen, der sich seine Dienste normalerweise gut bezahlen läßt, sofern er überhaupt zu einer Hilfeleistung bereit ist. An dieser Stelle sei bemerkt, das Bestechen ein zwar gangbarer, wenn auch teurer Weg zum Erfolg ist.

Sonstige wichtige Werte

Ihr Held hat noch einige aussagekräftige Werte, auf die Sie stets ein Auge haben sollten. Zu diesen Angaben zählen Schlagpunkte, Magiepunkte, und Expertisepunkte. Schlagpunkte geben an, wieviel Lebensenergie Ihr Held momentan besitzt. Jeder Hieb, der Ihren Helden trifft, vermindert die Anzahl seiner Schlagpunkte, abhängig von der Waffe Ihres Gegners und Ihrer eigenen Rüstung. Hier zeigt sich, wie wichtig eine solide Rüstung im Ernstfall ist. Verfügen Sie über eine gute Rüstung, kann es sein, daß Ihr Gegner Sie zwar trifft, Ihre Rüstung den Schlag aber vollständig absorbiert. Zauberer und Elfen sind meist mit magischen Fähigkeiten bedacht, da Ihnen das Führen von schlagkräftigen Waffen nicht gestattet ist. Die Magiepunkte geben darüber Aufschluß, wie groß die magischen Fähigkeiten Ihres Charakters im Moment sind. Jeder Spruch kostet eine gewisse Anzahl dieser Punkte. Sind Ihre Magiepunkte erschöpft, können Sie nicht mehr zaubern. Die Magiepunkte erneuern sich aber, wenn Sie eine längere Rast einlegen oder eine Phiole mit einem entsprechenden Trank einnehmen. Haben Sie nun eine Weile Ihre Erfahrungen gemacht, steigen mit der Zeit Ihre Expertisepunkte. Wenn diese einen bestimmten Wert übersteigen, kommen Sie mit Ihrem Charakter in das nächste "Level". Das bedeutet, daß Ihr Held jetzt die ersten Sporen verdient hat und z.B. eines seiner Attribute erhöhen kann. Zusätzlich steigt die Lebensenergie Ihres Helden um einige Punkte, so daß Sie im nächsten Kampf nicht mehr so schnell ermüden werden bzw. sich an stärkere Gegner wagen können. Dieser Wachstumsprozeß wird sich im weiteren Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht Ihrerseits von einem Monster gemeuchelt werden. Stück für Stück wird Ihr Held sich so zu einer mächtigen Figur entwickeln.

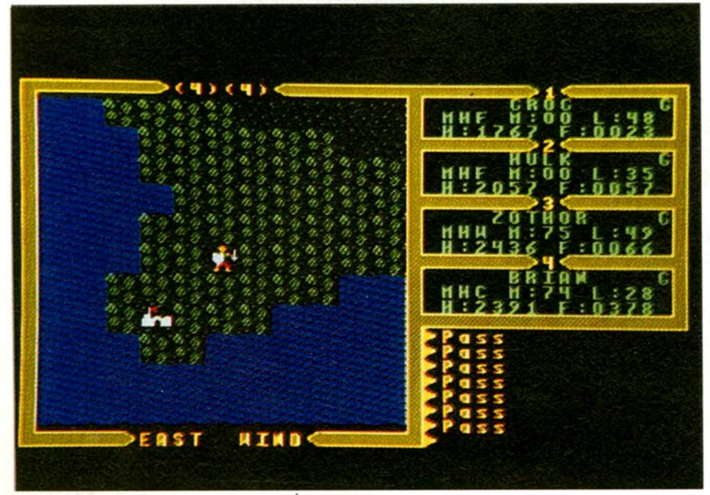
Umwelt und Gelände

Bei unserer Reise werden wir nach und nach verschiedenen Geländeformationen begegnen. Üblich sind hier Gebir-



Wenn Sie sich in unterirdischen Gewölben herumtreiben, sollten Sie darauf achten, immer genügend Fackeln bei sich zu haben, da Sie sonst im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln tappen.

Bildschirmfoto: Atari ST



Bildschirmfoto: Amiga

In den meisten Rollenspielen müssen Sie lange Wanderungen auf sich nehmen, um Ihr Ziel zu erreichen. Hier empfiehlt sich die Benutzung von befestigten Wegen, wenn Sie nicht zu viele Überraschungen auf Ihrer Reise erleben wollen.

ge, Steppe, Ebene, und Einöde. Wichtig ist nur die Tatsache, daß Gebirge, wenn überhaupt, nur sehr langsam überwunden werden können. Eine gewisse Sonderrolle nimmt sumpfiges Gelände ein. In Ultima I können Sie als Charakter Sumpfgelände betreten, obwohl Sie bei jedem Schritt etwas Lebensenergie einbüßen. Die Monstren dagegen können Sumpfgelände nicht betreten. Nutzen Sie dieses Wissen zu Ihrem Vorteil! Wesentlich sind an dieser Stelle noch Städte, Dörfer, Burgen und Dungeons. In Städten und Dörfern können Sie, wie gesagt, Ihre Ausrüstung komplettieren. Hier lohnt es sich immer, mit allen erreichbaren Nichtspielercharakteren zu sprechen, da Sie von ihnen wichtige Informationen auf die eine oder andere Weise erhalten können. Diese Informationen sind in jedem Fall wertvolle Hinweise zum Spiel. Sie sollten aber möglichst davon absehen, in der Stadt mit Einwohnern oder Wachsoldaten Streit anzufangen. In aller Regel geraten Sie dann in eine Auseinandersetzung mit den Stadtsoldaten, die sehr kräftig sind. Zudem treten Sie in Rudelstärke auf und können Sie ganz schön außer Puste bringen. In Burgen und Dungeons (Dungeons sind unterirdische Verliese, Höhlen oder Katakomben) müssen Sie zunächst für ausreichende Beleuchtung sorgen. Haben Sie daran gedacht, in der letzten Stadt, die Sie besucht haben, Fackeln zu kaufen? Falls nicht, sollten Sie das erst erledigen, da Sie sonst u.U. die leidvolle Erfahrung machen, daß Sie zwar durch den betreffenden Eingang hinein-, aber nicht wieder hinausgehen können. Und im Dunklen tappen steigert Ihre Überlebenschancen nicht im geringsten. Ferner empfiehlt es sich, von jedem Dungeon eine präzise Karte anzulegen. Da Sie sich auch hier prügeln müssen, ist es wichtig zu wissen, wo es wieder nach Hause geht. Dungeons sind überhaupt ein wichtiger Aspekt. Oft sind hier die Items zu finden, die Sie unbedingt brauchen, um den Oberbösewicht in der letzten Sequenz zu besiegen. Auf jeden Fall bieten Dungeons stundenlange, ergiebige Auseinandersetzungen mit interessanten Monstern. Es empfiehlt sich auf jeden Fall, alle Stockwerke genauestens zu untersuchen. Nichts ist ärgerlicher, als wenn man nach weiteren Abenteuern aufs neue ein Dungeon durchkämpfen muß, weil man durch Flüchtigkeit ein wesentliches Item nicht gefunden hat.

Monster und andere Bösewichte

Die meisten Gestalten, denen Sie auf Ihren Reisen begegnen, sind als feindlich einzustufen, obwohl Sie durchaus versuchen können, mit Ihnen zu verhandeln. So können Sie manchen Kampf sparen. Versuchen Sie möglichst abzuschätzen, wie stark Ihre Gegner sind, bevor Sie sich auf einen Kampf einlassen. Haben Sie den Kampf erst einmal aufgenommen, müssen Sie bis zum bitteren Ende durchhalten. Manche Rollenspiele bieten in Kampfsequenzen einige Besonderheiten: In Phantasie III haben Sie beispielsweise die Möglichkeit, die Ihnen gegenüberstehenden Monster zu grüßen. Manchmal grüßen die Monster dann zurück, und Sie brauchen nicht zu kämpfen. Wenn es ganz schlimm um Sie steht, können Sie auch um Gnade winseln. Wenn Sie Glück haben, nehmen die Monster Ihr Gold und verschwinden. Wenn nicht, werden Sie wahrscheinlich zu einer schmackhaften Monstermahlzeit verarbeitet.

Auch bei Monstern müssen wir genau differenzieren. Die gängigen Monster teilen sich in folgende Hauptgruppen auf:

a) Wilde Tiere
Hierzu gehören z.B. Schlangen, Raubkatzen, Rieseninsekten, Schleimblasen und andere Juwelen der örtlichen Fauna. Diese Monster greifen in der Regel nur an, wenn Sie hungrig sind. Leider ist diese Gruppe von Monstern fast ständig hungrig. Sie bekämpfen solche Gegner am besten mit konventionellen Waffen.

b) Untote
Zu diesen schrecklichen Vertretern gehören Skelette, Ghoule, Mumien, Vampire und Zombies. Da sie durch Magie am Leben erhalten werden, ist Ihnen mit konventioneller Bewaffnung nur schwer beizukommen. Hier empfiehlt sich zuerst ein Versuch, ob der Priester Ihrer Gruppe in der Lage ist, sie mittels eines Kreuzes zu vertreiben. Sollte dies scheitern, vermeiden Sie wenn möglich direkten Kontakt zu den Monstern, da Untote Ihre Helden vergiften können. Silberne Pfeile stellen allerdings ein ausgezeichnetes Mittel zur Gegenwehr dar, außerdem fürchten alle Untoten die Berührung mit geweihtem Wasser.

c) Gewöhnliche Monster
Hierzu zählen alle Monster, die nicht mit magischen Kräften ausgestattet sind, und sich nicht einer der beiden vorigen Gruppen zuordnen lassen. Wenn Sie bereits einige Erfahrungen gesammelt haben, werden Sie diese Monster eher als Sparring-Partner einordnen. Ein gewöhnlicher Ork oder Goblin, ein Troll oder ein ähnlicher Gegner dürfte Ihnen dann keine ernstzunehmenden Probleme bereiten. Es ist zwar mühselig, Dutzende dieser Kreaturen niederzukämpfen, aber jeder besiegte Gegner ist schließlich einige Expertisepunkte wert.

d) Nichtspielercharakter
Als Nichtspielercharakter bezeichnet man alle den eigenen Figuren ähnliche Gegner. So werden Sie im Zuge Ihrer Abenteuer auch auf feindlich gesonnene Diebe, Piraten oder Zauberer stoßen, die Sie, Ihren Möglichkeiten entsprechend, bekämpfen müssen. Bedenken Sie dabei aber, daß feindlichen Zauberern die gleichen Sprüche zur Verfügung stehen, wie Ihrem eigenen Magier.

e) Magische Monster
Zu dieser als äußerst gefährlich einzustufenden Gruppe gehören magiebegabte Drachen, Balrone, Dämonen, Geister und ähnliche. Sie zählen zu den mächtigsten Monstern, denen Sie begegnen können. Diesen Wesen ist nur mit Zaubersprüchen und mächti-

gen, magischen Waffen beizukommen. Im Zweifelsfall meiden Sie den Kampf mit diesen Vertretern einer harten Gangart. Andererseits bekommen Sie für das Meucheln eines derartigen Monsters mit Sicherheit mehr Expertisepunkte, als wenn Sie ein Dutzend klapprige Skelette vernichten. Auch hier sollten Sie vorher sorgfältig abwägen, ob der Kampf Aussicht auf Erfolg hat.

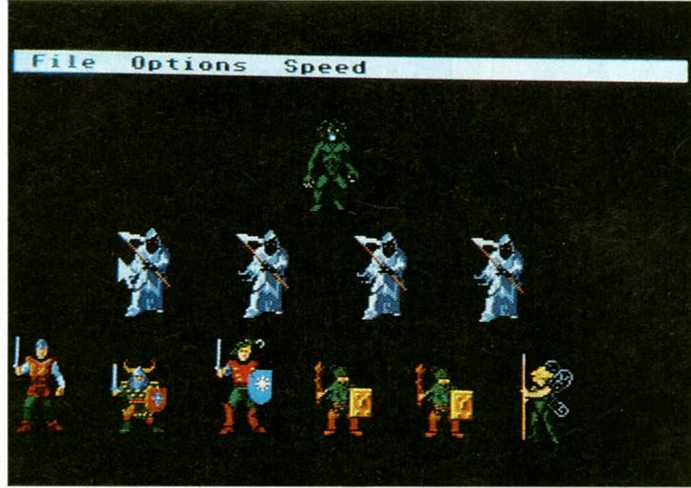
Rollenspiele und papiergebundene Computer

Ein Klassiker unter den Rollenspielen ist sicherlich "Dungeons and Dragons" bzw. "Advanced D & D". Dies ist ein typisches Beispiel für ein papiergebundenes Rollenspiel. In der Praxis sieht nun ein D & D-Abenteuer so aus, daß eine Person die Rolle des Spielleiters übernimmt, und dadurch für die Führung der Monster, Nichtspielercharaktere, Stadtbewohner und allen anderen, mit denen die Spielercharaktere konfrontiert werden, verantwortlich ist. Der Spielleiter muß dazu jedoch recht umfangreiche Vorbereitungen für ein Abenteuer treffen. Er zeichnet die Spielpläne von z.B. Gewölben, Häusern und sonstigen Räumlichkeiten sowie auch einige grobe Geländeskizzen zur Orientierung der Spielergruppe. Während so der Spielleiter den Hintergrund für ein Spielabenteuer schafft, sind die Spielregeln im Regelbuch des betreffenden Spieles niedergelegt. Nun sind die betreffenden Regelbücher recht umfangreich, so daß der Spielleiter alle Hände voll zu tun hat, bei einer Spielergruppe von vier bis fünf Personen den Spielfluß aufrecht zu erhalten. So mußte zwangsläufig die Einbringung von Phantasie-Rollenspielen auf den Computer erfolgen. Ein entscheidender Vorteil und eine erhebliche Erleichterung ist die Tatsache, daß der Computer die Rolle des Spielleiters übernimmt. Da der Ablauf ja weitgehend von den Aktionen und Ideen der Spieler-Charaktere abhängig ist, übernimmt der Computer die Berechnung von Kampfabläufen, das Verwalten von Expertisepunkten, Geld und Sachwerten. Zudem sind die Entscheidungen des Computers unparteiisch, was für den "Spielfrieden" nicht unerheblich ist...

Ein weiterer Vorteil: Man kann mit dem Computer auch alleine spielen, während für alle papiergebundenen Rollenspiele mindestens zwei Personen erforderlich sind. Da man auch Computer-Rollenspiele mit mehreren Personen spielen kann, müssen Entscheidungen nach wie vor diskutiert werden, da sich oft mehrere Lösungsmöglichkeiten anbieten. Wichtig ist auch, daß man jederzeit anfangen und aufhören kann, die Vorbereitungen nehmen nur einige Minuten in Anspruch, während bei der Papierversion Vorbereitungen von einer Stunde keineswegs selten sind, bis das eigentliche Abenteuer beginnen kann. Zudem wird dem Spieler, abhängig vom verwendeten Computermodell, eine mehr oder weniger gute grafische Realisation des Geschehens geboten. Dies ist einer der Faktoren, die Phantasie-Rollenspiele so fesselnd machen.

Ständig lebt man in Erwartung eines besonderen Monsters, eines bedeutenden Schatzes und kann es nicht erwarten, mehr von dieser Welt kennenzulernen. Nur hier bekommt man die Möglichkeit geboten, mittels seiner Spielerfigur ins Weltgeschehen einzugreifen oder einfach einen neuen Anfang zu machen. Zudem hat Magie schon immer eine immense Anziehungskraft auf Menschen jeden Alters ausgeübt. Bei weitgehender Identifikation mit einer Spielerfigur treten manchmal Momente auf, in denen Spieler emotional mit ihren Spielercharakteren verschmelzen. In solchen Momenten vergeht Zeit dann wie im Fluge, so daß sich Spielabende bis spät in die Nacht hinziehen können, ohne daß der Spieler dieses bewußt erlebt. Ein weiteres Element ist natürlich die Faszination des völlig Unbekannten, die Spielwelt läßt sich nicht rein rational erfassen und erfordert ein radikales Umdenken im Umgang mit seiner Umwelt.

Während Rollenspiele ohne Rechnerunterstützung durch das verwendete Kartenmaterial grafisch ziemlich starr sind, entsteht durch Animation der Computergrafik eine neue Berührungsebene mit Rollenspielen, da alles noch viel "realistischer" wirkt. Durch Animation entsteht noch viel stärker der Eindruck, unmittelbar am Spielgeschehen beteiligt zu sein. Das Rollenspiel artet nicht zu einer Aneinanderreihung von Kampfsequenzen aus, son-



Bildschirmfoto: Atari ST

In manchen Rollenspielen können Sie vor einem Kampf feststellen, mit wem Sie es zu tun haben. Manchmal hat ein froher Gruß auf den Lippen mehr Erfolg, als ein verlustreicher Kampf.



Bildschirmfoto: Atari ST

Wenn Sie in Kämpfen verwundet worden sind, können Ihnen die Heiler bei entsprechender Bezahlung Ihre Schmisse wieder zusammenflicken. Sollte eines Ihrer Party-Mitglieder verstorben sein, können Sie hier den Leichnam wieder zum Leben erwecken.



Bildschirmfoto: C-64

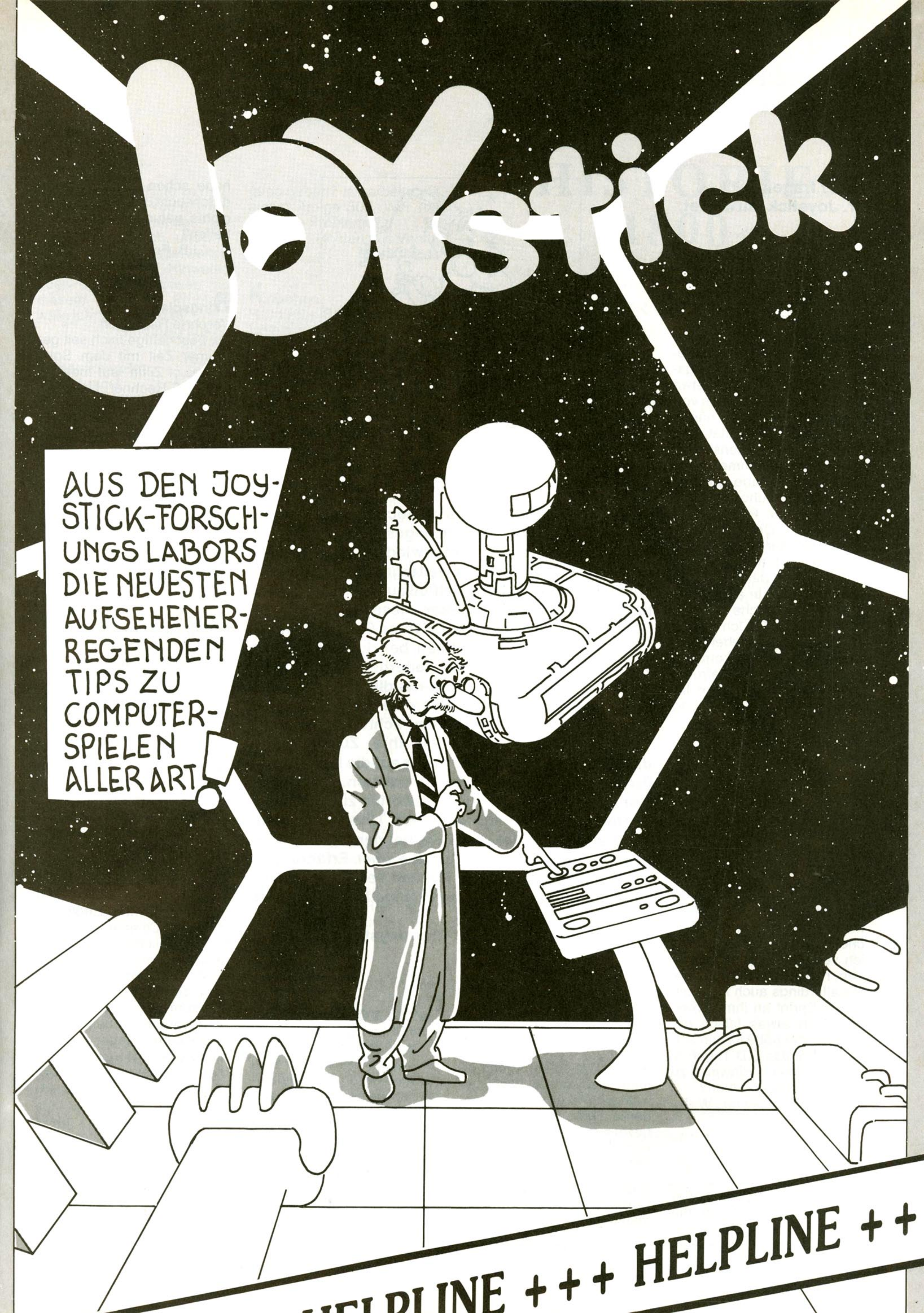
Beim Umherwandern in einer Stadt kann man viele Details entdecken. Aber Vorsicht! Schon hinter der nächsten Ecke könnten Sie mit einem ärgerlichen Magier kollidieren, der Ihnen gehörig einheizt.

dern größere, komplexe Aufgaben können leichter in kleinere Teilaufgaben zerlegt werden, die Konzentration bleibt auf das eigentliche Spielgeschehen und den Handlungsfluß fixiert. Der Computer stellt noch weitere Hilfsmittel zur Verfügung. So kann man sich bei einigen Realisationen ein Screenprint ausgeben lassen und verfügt dann über eine maßstabsgenaue Karte zur Orientierung. Man könnte nun einwerfen, daß das Rollenspiel zu einem großen Teil vom Computer beherrscht wird. Richtig ist jedoch, daß das Spielgeschehen hauptsächlich von den Ideen der Spieler lebt, der Computer dazu den Background mit einigem Komfort bietet. Zwar besteht bei vielen z.Z. realisierten Rollenspielen nur eine begrenzte Möglichkeit von Transaktionen, während im "Papier"-Rollenspiel vielleicht detaillierteres Eingehen auf Spielerideen möglich ist. Trotzdem gilt auch hier der Grundsatz, daß es einige Zeit erfordert, bis man die Möglichkeiten, die das Spiel bietet, vollständig ausschöpfen kann. So kann man davon ausgehen, daß das Fehlen einiger spezieller Transaktionen durch das Gesamtangebot der Möglichkeiten gut ausgeglichen wird. Zusammenfassend könnte man sagen, daß computergestützte Rollenspiele eine interessante Alternative zu "Papier"-Rollenspielen darstellen. Durch den Wegfall von zeitraubenden Rechen- und Schreibarbeiten bleibt mehr Konzentration für das eigentliche Spielgeschehen, an dem alle auf der gleichen Seite teilnehmen können. Außerdem können in einigen Spielen die Charaktere in Fortsetzungen problemlos eingesetzt werden, sie profitieren dann selbstverständlich von den bisher gesammelten Erfahrungen und mitgebrachten Gegenständen. Zudem ist die bewegte Darstellung von exotischen Monstern, Gebäuden und Landschaften wesentlich fesselnder, als das trockene Verlesen dieser Angaben.

Klassiker und aktuelle Rollenspiele

- Dungeons & Dragons bzw. Advanced D&D. Ein klassisches, papiergebundenes Rollenspiel mit einem gehörigen Anteil Magie und zahlreichen, schier unerschöpflichen Gewölben voller Monster und Schätzen.
- Ultima I-IV. Die Klassiker unter den Computer-Rollenspielen. Mit ihnen begann der Siegeszug der Rollenspiele in der Computerwelt. Hier gilt es, recht komplexe Aufgaben zu lösen. Es ist zwar keine aufsehenerregende Grafik verwendet worden, trotzdem gehört die Ultima Serie zu den interessantesten Realisationen überhaupt. Stundenlange, fesselnde Streifzüge durch Raum und Zeit können den Spieler viele Stunden faszinieren.
- Phantasie I-III. Hier geht es auch darum, das Land von bösen Mächten zu befreien. Sie ziehen mit einer Party von bis zu sechs Personen durch die Lande. In diesem Spiel ist ein Magier und ein Priester unbedingt erforderlich, da es oft recht rauh zugeht. Gute Grafik und Animation zeichnen dieses Spiel aus.
- The Bard's Tale I-II. Diese Spiele verfügen über ein umfangreiches, detailliertes magisches System. Auch hier sind viele Dungeons vorhanden, die auf Ihre Erforschung warten. Bemerkenswert sind die durchdachte Benutzerführung und die logischen Aufgaben, die Sie lösen müssen.
- Feary Tale Adventure. In diesem Spiel machen sich drei Brüder auf den Weg, um einen bösen Magier zu besiegen, hier finden Sie genügend Action, wenn Ihnen andere Rollenspiele zu strategisch sind.

(mm)


Joystick
AUS DEN JOY-
STICK-FORSCH-
UNGS LABORS
DIE NEUESTEN
AUFSEHENER-
REGENDEN
TIPS ZU
COMPUTER-
SPIELEN
ALLER ART!
HELPLINE +++ HELPLINE ++



Leser fragen – Dr. Joystick antwortet.



Liebe Leser,
Im Laufe der Zeit haben sich doch gewaltige Mengen interessanter Software angesammelt. In vielen Spielen treten jedoch immer wieder Punkte auf, an denen es scheinbar nicht weitergeht. Um aber trotz solcher Probleme den Spielfluß aufrechtzuerhalten, haben wir für Sie, liebe Leser, diese Helpline eingerichtet. Sie soll Antwort auf diverse Software Fragestellungen geben, und Ihnen bei der Lösung der verschiedensten Probleme weiterhelfen. Aber auch aktuelle Fragen, wie Viren-Handling, sollen hier Raum finden. Wenn Sie also eine Frage zu einem bestimmten Programm haben, schreiben Sie uns. Wenn möglich, werden wir Ihre Zuschrift abdrucken, um auch andere Leser auf die betreffende Problematik aufmerksam zu machen. Selbstverständlich werden wir auch Antworten zu den aufgeworfenen Fragen veröffentlichen. Unser Spezialist, Dr. Fred F. Joystick, wird Sie bei der Lösung Ihrer Probleme betreuen. Sollten Sie über Erfahrungen zu den angeschnittenen Themen verfügen, schreiben Sie uns. Für jede abgedruckte Lösung gibt es ein kleines Dankeschön.

(Ihre Joystick-Redaktion)

Polizeidienst

Sehr geehrte Redaktion,
Vor ca. zwei Monaten habe ich mir das Sierra Adventure "Police Quest" zugelegt. Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit der Texteingabe gelang es mir dann, etwa bis zur Mitte des Spieles vorzudringen. Doch nun hänge ich an einer Formalität fest. Ich habe von der Dienststelle den Befehl bekommen, eine Frau namens Marie aus dem Gefängnis abzuholen, damit Sie bei einer Polizeiaktion helfen kann. Doch dummerweise sagt der Wächter nur, daß ich dort hinübergehen soll, er würde dann die Zelle öffnen. Das tut er aber nicht. Wer hat das gleiche Problem schon gelöst? Ich habe schon alles eingegeben, was mir in den Sinn gekommen ist, aber nichts hat gefruchtet. Bitte schreibt, wenn Ihr eine Idee oder eine Lösung habt.

G. Schmidt aus E.-G.

Schattentür

Liebe Redaktion,
Mich beschäftigt schon seit geraumer Zeit ein Problem. Ich habe mir das Adventure "Shadowgate" gekauft, bin auch schon etwa bis zum ersten Drittel erfolgreich, komme jedoch nicht an dem Drachen vorbei. Immer, wenn ich versuche, ihn umzubringen, röstet er mich. Ich komme allerdings auch nicht mit einem Sprint an ihm vorbei. Habe ich etwas falsch gemacht, oder habe ich einfach noch nicht das D.D.T. gefunden? Wer kann Hinweise zu diesem Problem geben?

R.Kowalsky aus W.-E.

Master Blaster

An die Joystickredaktion,
Hallo Leute, als begeisterter Actionspieler habe ich mir sofort das neue Xenon gekauft. Das Spiel ist ja echt stark, nur im zweiten Level komme ich gerade zwanzig Zentimeter weit, spätestens dann zerlegen mich die Aliens. Hat schon irgend jemand das zweite Level bewältigt? Gibt es einen besonderen Trick, um das zweite Level zu überwinden (ein besonderes Schild oder ähnliches?)

Gibt es in diesem Spiel einen Cheat-mode, und wie ruft man ihn auf?

H.Träger aus C.-R.

Helden & Co.

Hallo Rollenspielfans,
Vor einiger Zeit habe ich mir den vierten Teil von der Ultima Serie besorgt. Als Rollenspielfan gelang es mir nach relativ kurzer Zeit, einen ernstzunehmenden Charakter aufzubauen. Danach bin ich dann losgezogen, um mir die vier Marks zu besorgen. Jetzt zu meinem Problem: In welchem Dungeon und in welchem Level dort ist das Mark of Power zu finden? Ich habe schon alle Dungeons durchsucht, aber habe noch nichts gefunden. Wer kann helfen?

J.B. Freimann aus G.-P.

Ringspiele

Verehrte Redaktion,
Ich beschäftige mich seit geraumer Zeit mit dem Spiel "Rings of Zilfin" auf meinem MS-DOS-Rechner. Nach anfänglichen Schwierigkeiten (mein Charakter ist zu der Zeit ca. 35mal gestorben), gelang es mir, den guten Reis vernünftig auszustatten und am Leben zu erhalten. Nun habe ich aber schon das ganze Land kreuz und quer erkundet, habe aber noch immer keinen Magier gefunden, der meinen Magic Skill erhöht. Wer hat in dieser Beziehung bereits Erfahrungen? Wo sind der oder die betreffenden Magier zu finden? Was muß man tun, damit Sie den Magic Skill meines Charakters erhöhen?

A. Förster
aus Niederösterreich

S.O.S...Ports of Call...

Liebe Redaktion,
rechtzeitig zum Redaktionsschluß erreichte uns noch die Flaschenpost von C. Bergmann aus F.-M.
Sehr geehrte Redaktion, ich spiele mit Leidenschaft Ports of Call. Leider hatte ich noch nicht den rechten Erfolg mit meiner Company. Mein hauptsächliches Problem besteht darin, daß ich keinen Kredit bekomme, um mir mehr Schiffe zu kaufen. Immer kommt die Meldung, ich solle vorher meinen Status verbessern. Kann mir jemand einen Tip geben, wie dies zu bewerkstelligen ist?

C. Bergmann aus F.-M.

Niederwelten

Sehr geehrte Redaktion! Ich spiele zur Zeit Phantasie III, das ich sagenhaft gut finde. Allerdings sind in jüngerer Zeit einige Fragen aufgetreten, und vielleicht kann ich

an dieser Stelle Hilfe zu meinem aktuellen Problem finden. Was hat es mit dem Kristallpalast auf sich, und wie kann ich in die Niederwelten gelangen? Für Hinweise oder den Lösungsweg zu diesem speziellen Problem wäre ich sehr dankbar.

G. Winzig aus E.

Einzelkämpfer

Hallo Jungs!
Seit einiger Zeit beschäftige ich mich mit dem "Obliterator" von Psygnosis. Ich bin auch mit den Grundprinzipien des Spieles vertraut, da ich schon Babarian durchgespielt habe. Mein Problem ist folgendes: Ich finde einfach nicht das Shuttle, das mich nach erfolgreichem Einsatz zur Basis zurückbringt. In welchem Teil des Schiffes muß ich suchen? Bitte helft schnell, da der Sauerstoff bereits knapp wird. (Röchel!)

W. Kraska aus B.

Mad Max

Hallo Roadwars Fans!
Nachdem ich schon Roadwar 2000 gern gespielt habe, konnte ich an Roadwar Europe natürlich nicht vorbeigehen. Ich habe auch genau nach Anweisung meine Gang in Roadwar Europe übertragen. Nach einiger Spielzeit gelang es mir dann, den Radio Detection Finder zu bekommen. Der zeigte nun auch prompt an, daß ich mich in südlicher Richtung bewegen muß. Nach einiger Zeit habe ich dann auch die richtige Stadt gefunden. Doch wenn ich hier suche, finde ich niemanden. Was mache ich nicht richtig?

R. Renner aus D.

Bildschirm finster

Sehr geehrte Redaktion!
Seit einiger Zeit treibt vermutlich ein Virus sein Unwesen auf meinen Disketten. Wenn ich einige Zeit mit bestimmten Programmen gearbeitet habe, wird der Bildschirm auf einmal dunkel, und man kann keine Eingabe mehr machen. Wer weiß, um welchen Virus es sich hierbei handelt? Wer kann Tips zu seiner umfassenden Beseitigung geben? Ich arbeite mit einem Amiga 500. Wer hat ähnliche Probleme?

P. van Houten aus Venlo, Netherlands

Knochen

Hallo liebe Redaktion!
Ich bin zur Zeit der ungebetene Gast in dem Spiel "Uninvited". Doch hier gibt es zumindest bei mir einen ganzen Haufen Probleme. Zunächst möchte ich wissen, was für eine Funktion der kleine rote Teufel hat, der immer wieder durchs Bild huscht. Ist er einfach nur ein Nervklotz, oder ist er für das Spiel wichtig? Außerdem möchte ich wissen, wie ich dem Skelett beikommen kann, daß von hinten wie Scarlett O'Hara aussieht.

J. Brandt aus S.

Comicstrip

Liebe Redaktion!
Als Comicfan habe ich mir Clever & Smart sofort besorgt, als es herausgekommen ist. Allgemein komme ich sehr gut mit dem Spiel zurecht, in einer Beziehung habe ich aber noch überhaupt keinen Durchblick. Immer wieder entkommt mir der verdammte Bombenleger durch die Kanalisation. Wie kann ich Ihn davon abhalten? Oder wie kann ich Ihn in der Kanalisation wiederfinden? Ich bin schon ziemlich verzweifelt, und Ihr seid meine letzte Rettung!

U. Hoffmann aus R.o.d.T.

Horrorgruft

Halli Hallo, Adventure Freaks, ein verzweifelter Gleichgesinnter braucht Eure Hilfe bei der Lösung von Arazoks Tomb. Es ist mir relativ leichtgefallen, den Einstieg zu dem unterirdischen System unter der Druidenstatue zu entdecken. Danach bin ich hinabgestiegen, und habe dort schon einiges entdeckt. Nur die Transportbahn konnte ich bisher nicht aktivieren. Hat jemand eine Idee, wie die Bahn zu bedienen ist? Ich habe schon viel versucht, bislang aber ohne Erfolg.

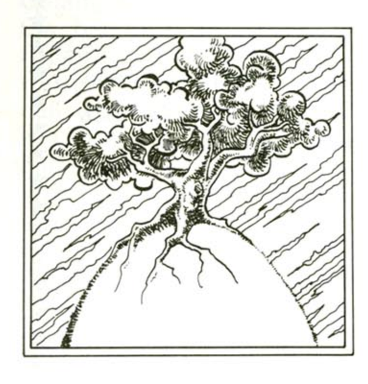
W. Fiedler aus M.



Adventures können zuweilen Probleme aufwerfen, die selbst erfahrene Spieler in Bedrängnis bringen können. Daher haben wir für Sie diese Rubrik eingerichtet.

Hier sollen Probleme dieser Art zur Sprache kommen. Und hier wollen wir Ihnen natürlich auch Lösungen anbieten, damit Sie das eine oder andere Spiel, das vielleicht schon seit längerem halb gelöst in der Schublade liegt, fertig spielen können. In dieser Ausgabe wird das Rollenspiel "Rings of Zilfin" Gegenstand unserer Tips sein.

Rings of



Vor vielen Jahren trug es sich zu, daß eine junge Mutter und Ihr Gatte bei einem Überfall blutrünstiger Gobline getötet wurden und einen damals gerade zehnjährigen Knaben hinterließen. Jener Knabe wurde bis zu seinem 18ten Lebensjahr von seinem Oheim aufgezogen und begann bereits frühzeitig, sich in den einfachen Formen der Magie zu üben sowie sich im Schwertkampf zu stählen.

Dann, eines nachts, als der bleiche Mond das kärgliche Zimmer des Knaben in ein gespenstisches Licht hüllte, erschien ihm in einer Vision seine tote Mutter. Wie in einem Traum offenbarte ihm die Vision, daß er der Auserwählte sei, dem es bestimmt sei, das Land von der Pein und der Qual der Herrschaft Lord Dragos zu befreien.

Doch die Zeit drängt. Kaum verließ der Knabe die Hütte seines Oheims, da erschien ein Dämon, von Lord Dragos gesandt, den Knaben zu meucheln. Doch unser Held, Reis ward er genannt, befand sich bereits auf dem Wege gen Telbiz, der ersten Station seiner ungewissen Reise, ständig verfolgt von den finsteren Schergen des Lord Dragos. Von Not getrieben, beschloß unser Held, sich fürs erste als Händler zu verdingen.

Für seine letzten Münzen erwarb er etwas Tabak, um es in Perimon, einem kleinen Dorf in der Nähe des Passes nach Sumaria, zu verkaufen. Für seinen Verdienst erwarb er Spielzeug, um es bei seiner Rückkehr nach Telbiz zu verkaufen. Doch der Weg von Telbiz nach Perimon ist lang und gefahrvoll, so daß der Knabe eines Tages, aus vielen Wunden blutend, den Dorfplatz von Perimon erreichte. Um ein Haar hätte er das schreckliche Schicksal seiner Eltern geteilt! Doch so erreichte er mit letzter Kraft die Häuser der Heilung in Perimon, wo die Mönche gegen ein kleines Entgelt seine Wunden heilten und seinem Geist Linderung boten. Doch die Zeit kam, daß Reis beschloß, die ausgetretenen Pfade seiner Heimat zu verlassen, um die ferne Burg Durheim aufzusuchen. Dort, so war es in alten Folianten nachzulesen, trainierte ein alter Waffenmeister besonders ausgesuchte und von den Göttern begünstigte junge Helden in der Handhabung des Schwertes. Auf seiner weiteren Reise, die unseren Helden bis Finduk führte, erwarb er von einem Händler einige Säckchen mit Prihny Powder. Diese sollten ihm in Finduk von großem Nutzen sein, da ihm die Hexe, in der Zubereitung von magischen Tränken bewandert, einen Becher mit Hilfe des Prihny Powders bereitete.

Nun trug es sich zu, daß Reis von einem alten Magier erfuhr, der im Westen von Deloria lebte. Sogleich machte er sich auf den Weg, diesen zu finden und zu ehren. Ein alter Mann führte ihn schließlich zu der abgelegenen Behausung des alten Magiers. Dort führte ihn der Magier in die niederen Geheimnisse der Magie ein, um seinen Beitrag zur Bekämpfung von Lord Dragos zu leisten.

So sprach er mit jedwedem Mann und jeder Frau, die seinen Weg kreuzten, erfuhr so viel über das Land und stellte zu seiner Überraschung fest, daß er an manchen Orten auf Freundschaft und Hilfe rechnen konnte, denn viele seiner Bekanntschaften schickten Botschaft weit über Land, ihre Freunde von seiner Aufgabe zu unterrichten.

Mit der Zeit wuchsen die Kräfte unseres Reis, so daß die Zeit kam, wo er dem Ruf folgte, den Paß nach Sumaria zu überqueren.

Nun ist der Süden von Sumaria einer Wüste nicht unähnlich, so daß unser Held nach kurzer Zeit fast keine Nahrung mehr am Wegesrand finden konnte. Doch die Umsicht hatte ihn bewogen, das Wagnis gut gerüstet anzugehen, so daß er zwar geschwächt und verwundet, jedoch lebend in Safinas, einem kleinen Dorf in Süd Sumaria eintraf. Dort begab er sich vertrauensvoll in die Hände der Heiler, die das Ihre taten, um unserem Helden Linderung zu verschaffen. Doch rastlos setzte Reis seinen gefahrvollen Weg fort, auf der Suche nach Castle Rimline, wo ein weiterer Schwertmeister seine Kunst lehrte. Auch von diesem ließ Reis sich unterweisen, und erreichte dadurch großes Geschick im Umgang mit dem Schwert. Danach



Zilfin

Reis seine gefahrvolle Reise fort in den hohen Norden des Landes, nach Shakamin.
Dort sollte, wenn man den Erzählungen der alten Frauen Glauben schenken kann, ein weiser, alter Magier sein Heim haben. Und in der Tat, in Shakamin angekommen, erbot sich jemand, unseren eis an jenen verschwiegenen, abgelegenen Ort hoch in den Bergen zu führen. Dort studierte Reis ausführlich die Schriften höherer Magie und überflügelte nach einigen Wochen seinen greisen Meister.
Dieser entließ ihn dann mit all seinen Segenswünschen und Reis setzte seinen Weg fort. Ein richtiger Held ist jedoch derjenige, der einen Drachen erlegt hat. So beschloß Reis, den nächsten Drachen zu erschlagen, um fortan ein Drachentöter zu sein. So führte sein Weg geradewegs zur Höhle von Bogum, einem gefährlichen Drachen, der seit Menschengedenken sein Unwesen in Ost Sumaria trieb.
Mit Feuer und Schwert stürmte Reis die Höhle, ungeachtet der anderen Monster, die Bogum normalerweise vor allzu vorwitzigen Besuchern abschirmten, und stand endlich dem Drachen von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Doch dem heißen Blut und dem Zorn des Reis konnte selbst ein Drache nicht trotzen, und so nahm Reis den Schatz von Fulgarsh als Beute mit sich, um von seinen Taten zu künden.
Doch noch etwas anderes kam Reis zu Ohren, daß nämlich Rolan, der König von Deloria, im dunklen Turm im Norden von Begonia auf Geheiß von Lord Dragos festgehalten und gefoltert würde. So wechselte Reis über den Paß nach Begonia. Mitten in Begonia erreichte er ein Schloß, und nachdem er sich durch Horden von Angreifern gekämpft hatte, ward er freundlich von den Bewohnern aufgenommen. Hier fand Reis auch den letzten Meister des Schwertkampfes, der seine Fähigkeiten im Kampfe zur Vollendung führte. Von hier aus setzte unser Held seine Reise fort in den hohen Norden des Landes. In Faerlot schließlich fand er einen Händler, der Perlen feilbot. Und eben eine solche Perle erschien ihm angemessen für Zara, die mächtigste Hexe in ganz Batiniq. Denn Reis konnte nicht erfolgreich sein, ohne die Gabe von Zara. So machte sich unser Held auf den Weg zum Tempel von Zara, welcher ganz im Nordosten in der Nähe des Meeres gelegen war. Doch Zara kümmert wenig die Not des Landes, und erst sein Geschenk konnte sie von seinen ehrbaren Absichten überzeugen. So händigte sie Reis die letzten Samen des Grumm-Baumes aus, der in einer einzigen Nacht wächst und im ersten Licht der Dämmerung sein Leben beschließt. Doch nur ein Stab von diesem Holz kann helfen, die Hrull Dämonen, die König Rolan bewachten, zu besiegen.
So gerüstet, bricht Reis nun auf, den wackeren Rolan aus dem dunklen Turm zu befreien. An dem Turm angelangt, spricht Reis die drei magischen Worte und betritt den unheilschwangeren Turm. Doch für Rolan, der in einem der oberen Stockwerke eingekerkert ist, kommt jede Hilfe zu spät. In den Armen unseres Helden stirbt er an den Folgen der Folter, doch kann er mit letzter Kraft noch Reis ein Amulett geben.
Mit diesem Amulett verläßt Reis den dunklen Turm des Schreckens, und begibt sich noch einmal nach Faerlot, wo er einen Führer findet, der ihm einen Weg zu dem alten Magier weist, der seine magischen Fähigkeiten ergänzen kann.
Östlich von Elmo, in Nord Sumaria, gibt es ein Haus mitten auf einem See. Als unser Held dort eintrifft, geleitet ihn ein freundlicher Wasserdrache auf seinem Rücken bis zu dem kleinen Haus, denn Wasserdrachen mögen gerne Kekse und Reis hat ein Herz für diese. Dort bekommt er ein Elixier, mit dessen Hilfe er eine andere Gestalt annehmen kann. Doch um sein Ziel zu erreichen, muß Reis noch die Zilfins finden, um das magische Wort zu erfahren, das die Kraft der Ringe aufs neue erstrahlen läßt.

Zuvor jedoch begibt sich Reis auf die Suche nach Hobtown, einem verborgenen Ort in Süd Sumaria. Dort angekommen, trifft er einen Halbling. Als alter Freund von König Rolan erkennt er das Amulett und offenbart Reis einen der Ringe von Zilfin, damit er Lord Dragos das Gegenstück entreißen möge. Doch der finstere Dragos hat seine Burg in den höchsten Bergen von Nord Begonia so hoch auf schwindelnder Klippe erbaut, daß es nur durch die Luft erreichbar ist. So muß Reis die ältesten der Alten, die Elfen, aufsuchen, die ihr letztes Refugium vor dem Dahinscheiden in Nord Sumaria bezogen haben. Dort erhält er im Tausch für eine Harfe ein Horn, mit dem er einen jener alten Rasse der Ankha Vögel herbeirufen kann, wenn er am richtigen Platz angelangt ist. Nur so kann Reis in jene uneinnehmbare Feste von Lord Dragos gelangen, um sein Schicksal zu erfüllen. Doch ist die Reise sehr gefährlich, da kalte Winde in diesen Regionen wehen, gegen die unser Held nicht gefeit ist. Angekommen in Castle Graz, bewacht ein schreckliches Monster den Eingang zur Feste von Lord Dragos. Doch einige Chewbas verstehen, das Monstrum zu besänftigen, und unser Held tritt an zum letzten Scharmützel.

Der Rest ist Legende...

(mm)



Encyclopaedia Britannica



Ein Schlüssel zu Ultima IV



Nicht alles ist in diesem Werk beschrieben, was dem von Nutzen ist, der die Tugenden sucht. Ergänzen soll die folgende Encyclopädie das Buch "Die Geschichte von Britannia", wie sie Kyle der Jüngere niedergeschrieben hat.

Altarrooms:

Altarrooms sind Gruften tief in den ->Dungeons versteckt. Es gibt ihrer drei – die Altarrooms of Love, Truth und Courage. In jedem dieser Räume ist ein Teil des ->3-Part Keys zu finden. Um an die Teile heranzukommen, muß man auf dem Altar jeweils vier bestimmte Steine benutzen. Die Farben, die verlangt werden, ergeben sich aus den Beziehungen von ->Love, ->Truth und ->Courage zu den acht Tugenden, die herausgefunden werden müssen.

Eine weitere Funktion der Altarrooms ist ihre Rolle als Bindeglied der sieben ->Dungeons. Jeder Altarroom hat vier Ausgänge zu jeweils verschiedenen ->Dungeons. Die Ausgänge: Altarroom of Truth:
Nord: ->Deceit,
Ost: ->Shame,
West: ->Wrong,
Süd: Hythloth
Altarroom of Love:
Nord: ->Despise,
Ost: ->Wrong,
Süd: -> Hythloth,
West: ->Covetous
Altarroom of Courage:
Nord: ->Destard,
Ost: ->Covetous,
Süd: ->Hythloth,
West: Shame.





Avatar:

Ein Avatar ist jemand, der eine Tugend lebt, und in ihr aufgeht. Es gibt acht Tugenden. Will man Avatar in acht Tugenden werden, so sollte man auf den ->Sewer und die Stimmen in den ->Shrines hören. Sie geben nützliche Hilfen bezüglich des weiten Weges zum Avatar in allen acht Tugenden.

Ballon:

Man nennt dieses Fluggerät auch das "lighter than air device". Es schwebt im Wind und kann nur gesteuert werden, falls man in der Lage ist, den Wind zu manipulieren. Der Ballon wurde zuletzt am Eingang zum ->Dungeon ->Hythloth gesehen. Der schnellste Weg hierhin führt durch einen geheimen Eingang in der ->Castle of Britain.

Bell of Courage:

Dieses seltene Instrument ist eine der Voraussetzungen für den Eintritt in die ->Great Abyss. Ohne sie kann die Pforte nie geöffnet werden, die in die Tiefen des letzten großen ->Dungeons führt. Einzelheiten über die Bell of Courage sind in der Festung ->Serpents Hold zu erfahren. Man sagt, daß sie am Grunde eines Brunnens bei (NA/LA) liegt.

Black Stone of Humility:

Der Black Stone ist in den ->Moongates verschollen. Um ihn zu finden, muß das ->Moongate bei ->Moonglow betreten werden, wenn beide Monde sich in der Neumondphase befinden. Suchen sie die Stelle genau an diesem Zeitpunkt ab, und der Stein wird wieder auftauchen. Der Black Stone of Humility wird nur im 8. Level der ->Great Abyss benötigt.

Blue Stone of Honesty:
Diesen Stein findet man im ->Dungeon ->Deceit. Er wird im ->Altarroom of Truth und im 1. Level des ->Great Abyss von Nutzen sein.



Book of Truth:

Wie die ->Bell of Courage und die ->Candle of Love ist das Book of Truth zum Eintritt in die ->Great Abyss erforderlich. Father Antos aus der Festung ->Lycaeum weiß mehr über dieses Buch.

Britain:

Stadt, in der sich alles um ->Compassion dreht. Die ->Rune und die ->Mantra für den Shrine of Compassion sind in der Stadt zu finden. Auch über den ->Yellow Stone of Compassion erhält man hier wichtige Auskünfte. Interessante Gesprächspartner sind Joe, Cricket und Pepper. Lolo der Barde schließt sich Ihnen gerne an. Britain ist bei (GK/FC) zu finden.

Bukaneers Den:

Dieses Inselstädtchen (JO/II) ist wie ->Paws ein Mekka für Personen, die sich ausrüsten wollen. Der überaus günstige Preis für Black Pearls lohnt bereits die Anreise. Legen Sie sich in der Spelunke nicht mit den Piraten an. Die Warnung von Ignap dem Magier sollte einen in erster Linie neugierig machen. Sniflet dagegen hat



eine wichtige Information, den Ballon betreffend, weiterzugeben. Bukaneers Den ist in jedem Fall eine Reise wert.

Candle of Love:

Ohne das Licht dieser Kerze wird der Eintritt in die – >Great Abyss nicht gestattet. Die Candle of Love wurde von vielen schon als für immer verloren vermutet, bis ein Mann namens Derek aus der Festung – >Empath Abbey neue Gerüchte über dieses seltsame Instrument in Umlauf brachte.

Castle Britannia:

Der Sitz von Lord British, der Person, der die Macht hat, einen Abenteurer zu befördern. Diese enorm große Burg birgt eine Fülle interessanter Einzelheiten. Die zwei Stockwerke sollten genauestens untersucht werden. Viele Geheimgänge versuchen den Besucher von Kuriositäten fernzuhalten. Suchen Sie den Sewer oft auf. Scheuen Sie sich nicht, auch mal mit Wasser zu sprechen. Zorin gibt erste Anhaltspunkte bezüglich – >Bell, – >Book und – >Candle. Die – >Rune für den Shrine of Spirituality ist ebenso zu finden wie ein geheimer Einstieg in das – >Dungeon – >Hythloth. Überlegen Sie sich den Einstieg allerdings gut, denn dieser Weg führt nicht zurück!

Compassion:

Tugend des Mitleides. (– >Shrines, – >Avatar)



ove:

Die wohl geheimnisvollste Stadt, da sich hier viele Per-

sonen finden lassen, die viel Weisheit in sich tragen. Von hier wird man auf viele Stellen verwiesen, an denen man neue Erkenntnisse über den ->Black Stone of Humility, den geheimnisumwobenen Gatetravel Spell und nicht zuletzt über die ->Great Abyss erhält. Zu erreichen ist Cove nur über den Luftweg (->Ballon) oder per Schiff, falls man dieses in einen der wenigen Strudel hineinsteuert. Das Schiff wird wie durch ein Wunder in den Loch Lake teleportiert. Nun sollte man sich südlich halten und die Koordinaten (FK/II) ansteuern.

Covetous:

Eines der 7 ->Dungeons, dessen Eingang bei (BL/JM) zu finden ist.

Courage:

Mit ->Love und ->Truth bildet Courage eine der Bedingungen für die Tugenden. In der Festung ->Serpents Hold wird viel und intensiv über diese Bedingung nachgedacht. Man sollte sich hier auf ausführliche Gespräche einlassen.



Deceit:

Eines der 7 ->Dungeons, dessen Eingang bei (EJ/PA) zu finden ist.

Despise:

Eines der 7 ->Dungeons, dessen Eingang bei (ED/FL) zu finden ist.

Destard:

Eines der 7 ->Dungeons, dessen Eingang bei (KI/EI) zu finden ist.

Dungeons:

Mehrstöckige verliesartige Labyrinthe, die unterirdisch angelegt, meist Geheimnisse verbergen. Sie sind verzwickt und heimtückisch angelegt, enthalten Fallen und unliebsame Gesellen, aber auch Schätze und nützliche Gegenstände. Jede Stelle in einem Dungeon sollte begangen werden, da oft erst so geheime Ausgänge oder Türen gefunden werden. In Britannia existieren 8 Dungeons. 7 davon sind durch drei ->Altarrooms miteinander verbunden. Das achte ist die ->Great Abyss, der finstere Weg zur Chamber of the Codex.

Empath Abbey:

Empath Abbey ist bei Denkern und Philosophen besonders dafür bekannt, daß hier ernst über die Beziehung von ->Love zu den einzelnen Tugenden nachgedacht wird. Viele Personen teilen ihre Untersuchungsergebnisse mit Interessenten. Andere wissen vom ->Silver Horn oder von der ->Candle of Love. Der Besuch eines kleinen Shrines inmitten von Empath Abbey lohnt sich sehr, falls man hier über ->Love meditiert. Nicht alle Räume sind ohne weiteres zugängig. Achten Sie auf geheime Türen und denken Sie daran, da die zweite Silbe des ->Passwords hier zu erfahren ist.

Golden Trumpet:

"Ein Kampfeshorn, das jeden Gegner in Sekunden vernichtet. Nur ein Level 15 Barde ist in der Lage, es zwischen den Kräutern eines Herb-Shops zu finden".

Great Abyss:

Die letzte große Prüfung auf dem Weg zum wirklichen Meister aller Tugenden. Um sie zu betreten, müssen Sie ->Avatar in acht Tugenden sein, den ->3-Part Key, ->Skull of Mondain, ->Bell of Courage, ->Candle of Love, ->Book of Truth besitzen, in Kenntnis des ->Passwords und des ->Pure Axioms sein und sollten ein Schiff mit dem ->Wheel of H.M.S. Cape ausgerüstet haben. Finden Sie den Eingang und benutzen Sie Bell, Book und Candle sowie den Skull. Danach tut sich ein ->Dungeon auf, welches sich von den anderen dadurch unterscheidet, daß Sie die Altäre mit Hilfe der Steine und ihrer Kenntnisse in Treppen verwandeln. Mit Key, Password und Axiom meistern Sie den 8. Level und haben ihr Ziel erreicht.

Green Stone of Justice:

Suchen Sie den Green Stone of Justice im ->Dungeon ->Wrong im tiefsten Level. Benutzen Sie ihn in den ->Altarrooms of Love und Truth sowie im 4. Level der ->Great Abyss.

Honesty:

Tugend der Rechtschaffenheit und Ehrlichkeit. (->Shrines, ->Avatar)

Honor:

Tugend der Würde und Ehre. (->Shrines, ->Avatar)

Humility:

Tugend der Menschlichkeit. (->Shrines, ->Avatar)

Hythloth:

Eines der 7 ->Dungeons, dessen Eingang bei (PA/OP) zu finden ist.

Jhelom:

Stadt der Tapferen. ->Rune und ->Mantra für den Shrine of Valor sind in dieser Stadt verborgen. Um den ->Red Stone of Valor wird hier kein Schweigemantel gehüllt. Lassen Sie sich auf Unterhaltungen mit Aesop, X oder Nostro ein. Letzterer ist in dem Gang rund um die Stadt zu finden. Achten Sie auf geheime Türen. Geoffrey wird sich Ihnen anschließen, falls Sie ihn darauf ansprechen. Jhelom findet sich bei (NO/LE).

Justice:

Tugend der Gerechtigkeit. (->Shrines, ->Avatar)

Lord British:

Lord British ist in der Castle of Britain im zweiten Stock zu finden. Er gibt Auskunft und befördert den Abenteurer in den nächsten Level, falls dieser es verdient hat.

Love:

Eine der drei Voraussetzungen für die acht Tugenden. Viele machen sich Gedanken über die Zusammenhänge dieser Eigenschaft mit den einzelnen Tugenden. Die meisten dieser Personen findet man in der Festung ->Empath Abbey.



Lycaeum:

Die Festung Lycaeum (GL/NK) ist die einzige ihresgleichen, die über ein Observatorium verfügt. Mit Hilfe dieses gewaltigen Instrumentes ist man in der Lage in die Städte und Festungen hineinzuschauen. Man erhält so eine Art Stadtplan der einzelnen Orte, der recht hilfreich ist, da auch alle versteckten Kammern und Säle angezeigt werden. Außerdem findet man hier die einzige Bibliothek im Lande. Sie ist gut sortiert, enthält aber nur ein Buch von unmittelbarer Wichtigkeit.
In dieser Festung dreht sich viel um ->Truth. Die Bewohner beschäftigen sich damit und sind auskunftsfreudig. Die erste Silbe des ->Passwords, das ->Book of Truth und auch wertvolle Hinweise bezüglich der ->Mystic Arms and Weapons sollten hier gesucht werden.

Magincia:

Magincia, eine verkommene Ruinenstadt (KJ/LL), war einst Hochburg der Menschlichkeit, bis der Hochmut aufkam und das Ende brachte. Heute hausen hier nur noch Geister und andere unliebsamen Gesellen, die trotz ihres schlechten Zustandes einige wichtige Kenntnisse besitzen, die sie auch gerne mitteilen. Sprechen Sie mit je-

dem, vor allem mit der Schlange, bevor sie angreift! Sie werden Erfahrungen über das ->Silver Horn, die ->Mantra of Pride(!!) oder den ->Black Stone of Humility einholen.

Ein einziges lebendes Wesen ist in Magincia noch zu finden. Katherine, eine Schafhirtin, die sich im Südwesten der verfallenen Stadt aufhält. Sie ist des Lebens an dieser unsäglichen Stelle satt und schließt sich Ihnen an.



Mandrake Root: Diese Wurzel ist wie ->Nightshade fast nicht mehr zu finden, aber dennoch unentbehrlich für ->Spells besonderer Stärke. In den Bloody Plains bei (DG/LG) soll ein Wanderer in finsterster Nacht vor Jahren einmal tatsächlich ein wenig Mandrake Root gefunden haben, doch konnte dieses Gerücht nie bestätigt werden.

Mantra:

Mantras werden in den ->Shrines benötigt, um zu einem Avatar einer bestimmten Tugend zu werden. Es gibt acht Mantras, für jeden ->Shrine eine. Sie sind meist in den Städten zu finden.



Minoc:

Stadt der Tinker und derjenigen, die sich mit ->Sacrifice beschäftigen. Viele Geheimnisse sind hier verborgen. Außer ->Rune und ->Mantra für den Shrine of Sacrifice erhält man wichtige Informationen über den ->Skull of Mondain, ->Mystic Arms and Weapons und den ->Orange Stone of Sacrifice. Eingehende Unterhaltungen sollten unter anderem mit Azure, Alkerion, Sing Song, Jude oder dem Forge geführt werden. Die Stadt, die bei (BE/JP) zu finden ist, beherbergt außerdem einen weiblichen Tinker namens Julia, die sich Ihnen anschließen wird.



Moongates

Moongates sind eine bequeme Fortbewegungsmöglichkeit. Sie richten sich nach den Mondphasen der beiden Monde und sind auf der Karte vermerkt. Der linke Mond ist für das Auftauchen des Moongates verantwortlich, der rechte gibt das jeweilige Ziel an. Da die Phasen des rechten Mondes dreimal während einer Phase des linken Mondes wechseln, ist man in der Lage von einem bestimmten Moongate aus drei verschiedene Ziele anzusteuern. Eine weitere Möglichkeit ein Moongate zu nutzen ist das Anwenden des Gate Travel ->Spells. Mit seiner Hilfe kann man von beliebiger Stelle aus an ein gewähltes Moongate reisen.

Moonglow:

Wer etwas über ->Honesty in Erfahrung bringen will, der sollte diese Stadt (IH/OI) aufsuchen. Neben Informationen über den ->Blue Stone of Honesty, erhält man hier ->Rune und ->Mantra für den Shrine of Honesty. In Moonglow finden sich viele Magier. Mariah schließt sich Ihrer Gruppe an. Andere wissen über verborgene ->Spells Bescheid. Suchen Sie Tyrone, Shazom, Cromwell auf. Lassen Sie die Hände von umherliegenden Schätzen, untersuchen Sie sie aber genau.

Joachim Freiburg/mm)

Geschichten aus dem »Großen Untergrund-Königreich«



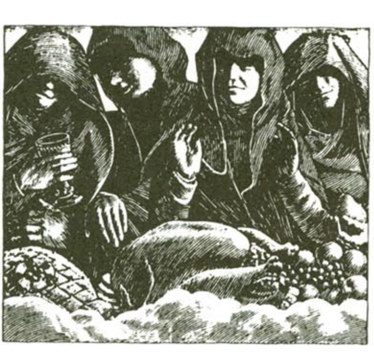
Mit einem lauten Krachen fiel die Tür über ihm ins Schloß. Alles, was er auf seine Rufe hin zu hören bekam, war ein hämisches Lachen. Die kläglichen Versuche, die schwere Eisentür einzuschlagen, scheiterten. Verzweifelt setzte er sich in der Dunkelheit auf die Treppe und dachte an die Begebenheiten, die ihn in diese Situation gebracht hatten.

Der Stammtisch im 'Rusty Lantern'

Er, Bernie Brimstone, Starreporter der Größten, im Großen Untergrund-Königreich erscheinenden Zeitung, der New ZORK Times, hatte sich darauf eingelassen, dem Gerücht um einen geheimnisvollen Stammtisch der letzten großen Abenteurer nachzugehen.

Da er der Mann war, der für eine Story alles riskierte, hatte er sich den gefährlichen Weg in die Spelunke namens "Rusty Lantern" gemacht. Schnell fand er in dem von Rauch benebelten Raum eine düstere Ecke, in der eine Gruppe seltsamer Gestalten um einen großen runden Tisch saßen. Schnell erkannte Bernie, daß er hier richtig war. Drei mächtig wirkende Zauberer, drei hartgesottene Abenteuerer und ein Postbote blickten durch den Kneipendunst zu ihm auf. Trotz seiner genialen Verkleidung – er trug eine alte Laterne, einen dunklen Umhang, unter dem er ein schimmerndes Schwert verbarg – fiel er sofort auf. Die vier Gestalten am Tisch sahen ihn finster an, bis einer der Zauberer aufstand und Bernie ansprach. "Nun, du hast uns gefunden. Doch jetzt liegt's an ihm, uns zu beweisen, daß er würdig ist, sich an unseren Tisch zu setzen und unsere Abenteuer zu teilen. Beim Koch liegt eine enorme Zwiebel – besorge er sie!"

Der Koch hätte ihm die Zwiebel wohl gegeben. Doch wollte er eine gute, alte Flasche Wein, die Bernie ihm aus dem Keller holen sollte. Schnell war er hinuntergesprungen und... die Falltür knallte ins Schloß!



Jetzt saß er in der Falle. Bernie war nie der Mann gewesen, der schnell aufgibt. Er begann das ausgedehnte Kellergewölbe zu durchsuchen. Dabei schreckte er einige Kellergetüme auf, mit denen er sich auch promt herumschlagen mußte. An Brauchbarem brachte die Suche allerdings wenig zutage. Nur ein Amulett erregte seine besondere Aufmerksamkeit. Auf dessen leuchtend roter Oberfläche schien etwas eingraviert zu sein. Doch ließ die kräftige rote Farbe die Schriftzeichen vor seinen Augen tanzen und verschwimmen, so daß es unmöglich war zu erkennen, was auf dem Amulett geschrieben stand. Die Flaschen Wein hatte er mittlerweile auch ausfindig gemacht. Auf einem wackeligen Stapel alter Fässer thronte das Ding. Nach einigen Versuchen gelang es Bernie, an die Flasche zu gelangen. Nun saß er wieder auf der Treppe. In der einen Hand die Flasche Wein, in der anderen das seltsame Amulett, das seltsame Schauer durch seine Hand sandte; irgendeine verborgene Kraft schien von ihm auszugehen. Gerade als Bernie aufgeben wollte und sich der Flasche Wein widmete, bemerkte er, daß er durch sie hindurchsehen konnte. Er hielt das Amulett hinter die Flasche, und tatsächlich absorbierte das Flaschenglas die leuchtend rote Farbe. Bernie konnte nun ein seltsames Wort lesen. Um sich dessen Klang zu versichern, sprach er es laut aus. Mit einem Mal schienen seine Muskeln zu schwellen und er fühlte sich unglaublich stark.

Sofort erfaßte er die Situation und probierte seine neuen Kräfte gleich an der verfluchten Tür aus. Und tatsächlich, wie trockenes Sperrholz zerbarst sie unter seinem Schlag. Bernie trat aus der zerschmetterten Tür und reichte dem verdutzt dreinblickenden Koch die Flasche Wein. Die enorme Zwiebel ließ sich schlecht tragen,also rollte er sie hinaus.

Zauberer und Abenteurer

Die Runde staunte nicht schlecht und ließ den getarnten Reporter sogleich Platz nehmen. Der alte Zauberer mit dem Rang eines Sorcerers fuhr in der Unterhaltung fort. "Labyrinthe, jaja, da könnte ich euch Dinge erzählen. Einst mußte ich, um an einen Zauberspruch zu gelangen, durch ein Glaslabyrinth. Die Wände, Böden und Decken waren von meinen Augen nicht auszumachen. Jeder Schritt verbarg Gefahr. Ich hätte in die Tiefe stürzen können. Da besann ich mich der Fähigkeiten einer Fledermaus, die mit Hilfe von Ultraschall Hindernisse ortet. Ich verwandelte mich in eine solche und konnte das Unsichtbare sehen."

Ein Raunen ging durch die Runde, bis der Magier im Range des Enchanter den Faden aufgriff. "Auch ich war in einem Labyrinth aus Zwielichtigen Räumen. Ich fand nichts, was von Nutzen zu sein schien. Doch war ich vorher in den Besitz einer Karte und eines magischen Bleistifts gekommen. Die Räume auf der Karte stimmten mit den Aufzeichnungen überein, die ich gemacht hatte. So bemerkte ich einen zusätzlichen Raum, der zwar auf der Karte, nicht aber in meinen Aufzeichnungen zu finden war. Schnell fand ich heraus, daß ich mit dem Bleistift und dem Rest Radiergummi am Ende desselben die Gänge in jenem Labyrinth beeinflussen konnte. Ich zeichnete einen Gang zu dem neuen Raum und sah, wie ein schreckliches , entsetzliches 'Etwas' entwich. Im letzten Moment konnte





ich es durch geschickte Umordnung der Gänge in einem anderen Trakt des Gewölbes einsperren. Dies gelang mir allerdings nur, weil ich bis zuletzt einen Ausweg zur Burg freiließ. Zur Belohnung fand ich einen der mächtigsten Zaubersprüche, die ich je gesehen habe."

"Mächtiger als mein Zeitspruch?", der Mächtigste der Zauberer stellte diese Frage mehr beiläufig, "dieser Spruch konnte die Zeit anhalten. Ich brauchte ihn, um ein besonders schwieriges Problem zu lösen.

Es war an einer Klippe, an dessen Spitze ich eine Hütte erkennen konnte. Doch war ich nicht in der Lage, sie zu erreichen; immer, wenn ich den Aufstieg wagte, löste ich unfreiwillig eine Geröllawine aus, die mich zur Aufgabe meines Unterfangens zwang. Schließlich riskierte ich ein Wagnis besonderer Art. Ich stellte mich an die höchste mir zugängliche Stelle und provozierte eine Lawine, um, kurz bevor mich die ersten Steine zu zermalmen drohten, die Zeit zu stoppen; und siehe da, die Steine verharrten in ihrer Position und ich konnte gefahrlos über die schwebenden Geröllmassen die Hütte erreichen."

Eine Elle Drachenhaut

Nach dieser wirren Geschichte, die nicht alle verstanden hatten, bestellte die Runde mehr Wein, doch gab ihnen dieser lediglich Wahrheit, aber nicht die Erkenntnis, die sie in ihm gesucht hatten. Immerhin brachte der feurige Tropfen Bernie auf einen Gedanken ganz anderer Art, und so fragte er in die Runde, ob es denn gar keine Drachen mehr gäbe.

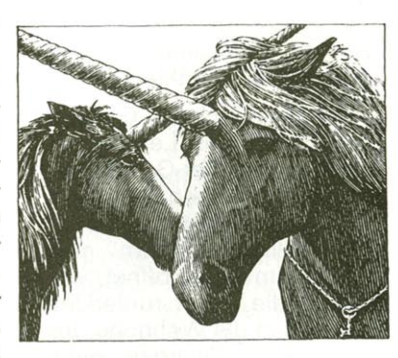
"Kaum", antwortete der Enchanter, "ihre Anzahl schrumpft in letzter Zeit bedrohlich. Sie haben leider die nicht sehr intelligente Angewohnheit, immer dort zu stehen und zu wachen, wo etwas von größtem Interesse zu warten scheint. Ihr erinnert euch an die Karte, von der ich erzählte und den magischen Stift? Beides lag im Kartenraum in einem Turm der Burg, in der ich zu jener Zeit zu tun hatte. Um allerdings in diesen Turm zu gelangen, mußte auch ich ein drachenähnliches Wesen beiseite räumen, oder sagen wir besser, ich ließ es beiseite räumen. Die Burg besaß eine große Spiegelgalerie. Hier hatte man den Ausblick auf ein verborgenes labyrinthartiges Gebiet, in dem von Zeit zu Zeit ein Abenteurer herumstöberte, offensichtlich auf der Suche nach wertvollen Dingen. Ich dachte mir, für einen kleinen Schatz tut er mir bestimmt einen Gefallen. So zauberte ich ihn herbei und stimmte ihn mit einer anderen Magie freundlich. Danach eilte ich in jenen Raum, in dem das Ungetüm den Weg versperrte und legte einen silbernen Löffel gut sichtbar auf den Boden. Es dauerte nicht lange, da stürzte der Abenteurer herein und ich sprach ihn an, er solle doch das Monster beiseite räumen. Tatsächlich half er mir prompt und so war mein Weg frei! Den zweiten Abenteurer schien das nicht zu befriedigen. "Der Neue fragte doch nach einem Drachen, nicht nach irgendeinem Ungeheuer. Ich hatte es auf einer meiner Fahrten mit einem richtigen Drachen zu tun, einem ziemlich unfreundlichen Gesellen. Auch er versperrte einen geheimen Raum und es war schwer, ihm beizukommen. Aber ich wußte, daß diesen Biestern mehr nach Wärme denn nach Kälte zumute ist. Ich erinnerte mich an einen Raum, in dem es derart kalt war, daß sich mit der Zeit Eismassen gebildet hatten. Ich lief also zu dem Untier und reizte es ein wenig. Danach flüchtete ich in den Eisraum und der Drache folgte mir. Als er mich da stehen sah, holte er tief Luft, in der Hoffnung, mit mir einen netten Grillabend zu verbringen, doch sein Feuer verfehlte mich und traf statt dessen das Eis, das sofort zu schmelzen begann. Daraufhin resignierte das Ungeheuer. Daß das geschmolzene Eis einen weiteren Weg frei gab, war eher ein ungewollter Nebeneffekt."



Verliese aller Art

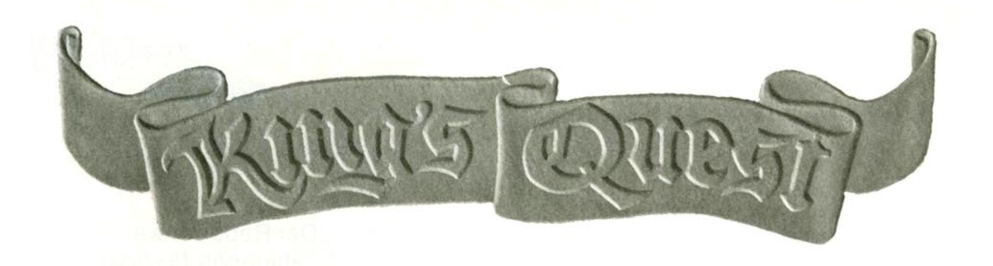
Der zweite Abenteurer meldete sich erneut zu Wort: "Ich habe mal einen tollen Dreh erlebt. In den Gewölben, in denen ich meine Antworten suchte, befand sich ein Raum mit acht Ausgängen, der permanent rotierte. Ich konnte nie abschätzen, in welchem Trakt ich herauskommen würde, wenn ich mich für eine Richtung entschied. So lief ich immer wieder hinein, bis ich sieben Gänge erforscht hatte. Meine Überlegungen ergaben, daß sich im Westen der achte Gang befinden mußte, nur, was ich auch anstellte, ich gelangte nie hinein. Dann setzte ich meine Aktivitäten an anderer Stelle fort, wo das Weiterkommen nur durch das Lösen eines Rätsels möglich war. Als ich nach richtigem Raten in einen tiefen Schacht gelangte, wußte ich, warum die Lösung des Rätsels "Brunnen" lautete. Immerhin fand ich kurze Zeit später einen Maschinenraum, von wo aus ich den drehenden Raum stoppen konnte."

Der Reporter war von den Erzählungen fasziniert. Längst hatte er seine Story vergessen und träumte davon, selbst einmal auf eine Fahrt zu gehen, sich den Gefahren einer langen Suche nach etwas Großem, etwas Geheimnisvollem, auszusetzen. Der Drang nach Abenteuern hatte ihn vollends gepackt, er wollte auch zu jenen Großen gehören, die sich dem Bösen gestellt hatten. Er wollte auch eines Tages an diesem Stammtisch von Heldentaten berichten und so fragte er in die Runde: "Sind denn alle Rätsel gelöst oder gibt es noch Dinge, denen es nachzuspüren lohnt? Das Gesicht des Mächtigsten der Zauberer verfinsterte sich, als er zu sprechen begann: "Nicht alle Schatten sind verjagt. Ich habe einst durch meine Fahrt das Zeitalter der Wissenschaften eingeleitet und aller Zauber scheint mittlerweile vergessen, doch existiert noch etwas, das zu suchen sich lohnen wird, um einen Teil des alten Zaubers auch in unsere Zeit zu retten. Suche es, wenn du Mut hast. Suche die Kokosnuß von Quendor und finde ihr Geheimnis heraus!"



Der "Neue" war gleich Feuer und Flamme und mußte nicht lange überlegen. Gleich am nächsten Morgen begann er mit der Suche. Alles fing vielversprechend an; das erste Rätsel in Form einer Inschrift war kein Problem für ihn. Die Lösung war das Zauberwort "Lightning", das ihm im wahrsten Sinne des Wortes Türen öffnete, doch noch war er lange nicht am Ziel...

(Joachim Freiburg/hs)



Sir Graham ist verliebt, wird er sie kriegen?

Verliebte Jungs sollen ja die tollsten Sachen machen, aber damit immer alles auch so klappt, wie sie sich das vorstellen, bedarf es doch so mancher Hilfe von außen. Die soll hier geliefert werden, damit der König seine wunderschöne Valanice auch tatsächlich befreien und heiraten kann.

Rotkäppchen und der Zwerg

Wenn nach dem Vorspann das Anfangsbild erscheint, muß Sir Graham erstmal zum Haus von Rotkäppchens Großmutter gehen. Dort ist der Briefkasten zu öffnen und der Korb zu nehmen. Im Haus erzählt die Oma unter anderem, daß es sich hier ganz eindeutig um Rotkäppchens Korb handle und so geht man ein Bild nach links, wappnet sich mit viel Geduld und wartet auf die Besitzerin des Korbes. Über kurz oder lang taucht Rotkäppchen dann auch auf; und wenn man sich mit ihr unterhält, heult sie einem was über einen verlorenen Korb vor. Die Rückgabe des Korbes bringt sie in Hochstimmung und uns ein paar Punkte.

Jetzt kann sich Sir Graham dem Ernst des Lebens zuwenden und der Großmutter etwas zum Essen besorgen. Dies ist am leichtesten zu bewerkstelligen, indem man die Tür im Baum öffnet, vorsichtig die Leiter runterklettert und in die Wohnung des diebischen Zwerges geht. Sollte dieser zu Hause sein, sofort wieder rausgehen, leise bis drei zählen und nochmal reingehen. Dieses Spiel solange wiederholen, bis der kleine Giftzwerg weg ist. Nun kann Sir Graham den Topf mit Suppe vom Feuer nehmen und, wenn er schon mal da ist, auch die Truhe öffnen und die (unter Garantie geklauten) Ohrringe mitnehmen. Wieder bei der Großmutter angelangt, freut sie sich dermaßen über die Suppe, daß sie einen Blick unter das Bett erlaubt. Dort findet man einen Ring und einen Umhang.

Hexen und Mönche

Ein bißchen spazierengehen tut gut, und so begibt sich Sir Graham zwar nicht in die Höhle des Löwen, aber in die der Hexe Hagatha. Falls sie nicht zu Hause ist, nimmt er den Vogelkäfig gleich mit, wenn sie aber in ihrem Kessel rührt, sollte er damit warten, bis er einen Schutz gegen sie gefunden hat. Aus dem Baumstamm am See holt er sich eine Halskette, aus dem Loch im Baum einen Holzhammer. Weiter geht's zum Kloster. Sir Graham geht hinein, und weil er weiß, wie man sich an diesem Ort benimmt, kniet er neben dem Mönch nieder und betet. Und da er ja nicht dumm ist, kann er die Frage nach seinem Namen auch richtig beantworten. Der nette Mönch ist tief beeindruckt und schenkt unserem Helden ein Silberkreuz, das dieser sich tunlichst umhängen sollte.

Draußen ist es sinnvoll, sich noch etwas in der näheren Umgebung herumzutreiben, da hier der Arbeitsplatz der diensthabenden Fee ist, der die Verteilung von schützendem Feenstaub untersteht. Solange man von diesem Zauber nicht beschützt wird, ist es ratsam, sich immer am äußersten Rand eines Bildes zu bewegen, um Fieslingen wie der Hexe, dem Zauberer oder dem Zwerg möglichst schnell entkommen zu können. Aber das nur nebenbei. Das Loch im Felsen am See enthält übrigens auch noch einen hübschen Klunker.

Türen über Türen..

Langsam wird es aber Zeit, sich wirklich mit dem Ernst des Lebens auseinanderzusetzen, sprich eine Brücke über den Abgrund zu finden. Hat man sie gefunden, so steht einem Überqueren besagten Abgrundes eigentlich nichts mehr im Weg, und wir finden, ja wie finden wir denn das, eine einsame Tür mitten im Wald. Die muß natürlich sofort näher untersucht werden; und so lesen wir da auch eine merkwürdige Inschrift. Plitsch-platsch - hat vermutlich mit Wasser zu tun. Also klotzen, nicht kleckern und auf zum größten Wasserbehälter der (Adventure-) Welt: dem Ozean.

Hier machen wir einen Strandspaziergang und finden dabei ganz zufällig einen Dreizack, und unter einer Muschel ein Armband. Auf einem bis dato unbenutzten Felsen sonnt sich eine Meerjungfrau, die uns zuwinkt. Nun denn, rein ins Wasser und hin zu dem Mädel. Und weil Mädels auf so etwas fliegen, verehren wir ihr den Blumenstrauß von Rotkäppchen. Volltreffer! Sie pfeift ein gesatteltes Seepferdchen ran, auf dem wir die Tiefen des Ozeans erkunden könnten. Offensichtlich hat das Tier aber seine eigenen Vorstellungen, wo es hin will, und so bringt es uns direkt zu König Neptun. Dem kann man mit dem Dreizack eine riesige Freude machen. Als Anerkennung für die Mühe



schenkt er uns eine Flasche und öffnet eine Riesenmuschel, die einen goldenen Schlüssel enthält. Das Seepferdchen bringt unseren Helden wieder ans Ufer, und der geht, nachdem er noch einen Holzpflock findet und mitnimmt, sofort zur Tür, schließt sie auf und findet noch eine Tür. Wieder gibt es dort eine ziemlich verworrene Inschrift, und die Suche geht weiter.

Aladins Antiquitäten

Im Inneren des Antik-Ladens sitzt eine sehr nette alte Dame, die den Verlust ihrer Nachtigall beklagt. Da wir aber nun ganz zufälligerweise diesen Vogel in unserem Besitz haben, kriegen wir dafür die kostbare Messinglampe geschenkt. Wieder draußen, erinnert sich Graham an die Geschichte von Aladin und der Wunderlampe und



und Holzpflock umbringen. So! Kein Krümel mehr von dem Typ zu sehen. Dafür aber ein silberner Schlüssel und, da Sir Graham als ordentlicher Mensch nichts rumliegen läßt, findet er unter dem Kopfkissen auch noch den dritten goldenen Schlüssel. Jetzt aber nichts wie weg hier, denkt sich Sir Graham, kann aber der Versuchung nicht widerstehen, auch das rechte Turmzimmer noch zu besuchen. Siehe da, der silberne Schlüssel paßt in die Truhe und in der Truhe liegt ein Diadem.

Wir fangen einen Goldfisch

Nach einer kurzen Kahnfahrt wandert Sir Graham auf den nunmehr bekannten Pfaden wieder zur Tür, schließt sie auf und findet keine weitere Tür, sondern eine etwas sonderbare Gegend. Ein Held wäre aber kein Held, wenn er sich von so etwas erschrecken ließe, und so findet er nach kurzer Wanderung ein Fischnetz, das er sofort seiner Bestimmung zuführt. Der gefangene Goldfisch tut ihm aber so leid, daß er ihn umgehend wieder ins Wasser schmeißt, was diesen dazu veranlaßt, Sir Graham einen Gratisritt anzubieten. Da es offensichtlich keine normalen Pferde mehr gibt, nimmt Sir Graham an und wird recht unsanft auf einer Insel deponiert. Das dort gefundene Amulett nimmt er kurzerhand mit und steigt die Treppe des einzigen Bauwerks der Insel hinauf. Als wahrer Tierfreund bringt er den dort angeketteten Löwen nicht um, sondern füttert ihn mit dem Schinken, der besagten Löwen dann umgehend zu einem Verdauungsschläfchen animiert. Die Tür aufmachen und seine Valanice in die Arme schließen, ist eins. Als er dann noch sehnsuchtsvoll "Home" flüstert, versetzt das Amulett die beiden gerührt nach Hause, wo sie heirateten und viele Punkte bekamen. Und wenn sie nicht gestorben sind...

(Antje Hink/mm)

reibt gleich wild mit dem Stoff aus der Flasche an der Lampe herum. Und weil's beim ersten Mal so gut geklappt hat, versucht er es gleich noch zweimal. Dann allerdings gibt die Lampe ihren Geist auf, und Graham braucht eine neue Beschäftigung. Nachdem der Ritt auf dem Seepferdchen schon ganz gut geklappt hatte, versucht er es jetzt mal mit dem Teppich. Der hat jedoch ebenfalls seinen eigenen Kopf und geht einfach in die Luft. Die Landung auf dem Hochplateau findet aber ohne Probleme statt, und Graham sieht sich einer zischenden Schlange gegenüber. Er tut das einzig Logische in dieser Situation und wirft das Zaumzeug auf sie... und schon wird sie zu einem geflügelten Pferd. Dieses will aber nicht geritten werden, sondern sich unterhalten. Dafür schenkt es Graham dann noch einen magischen Zuckerwürfel und fliegt weg. Bei der weiteren Erkundung des Plateaus sollte man es sich auf keinen Fall nehmen lassen, in das Felsloch zu schauen, bevor man in die Höhle geht, wo der zweite Schlüssel wartet. Nun zurück mit unserem treuen Teppich und hin zur Tür, hinter der sich, Schreck laß nach, NOCH eine verbirgt, deren Inschrift Böses ahnen läßt. Sir Graham merkt, daß ihm kalt wird (vor Angst), schaut nach, was er so bei sich trägt und kleidet sich mit Umhang und Ring neu ein.

So gewappnet wendet er sich dem Schloßgraben zu, wo jetzt ein menschenfressender Dämon in einem Boot wartet. Mutig betritt Graham das Boot, das der Dämon nach einem Blick auf Umhang und Ring (der die Initialen CD trägt) ans andere Ufer rudert. Die dortige Pflanzenwelt sieht nicht sehr vertrauenserweckend aus, und so futtert Graham erstmal ein bißchen magischen Zucker. Der Weg zum Schloßtor ist zwar dornenreich, kann unserem Helden aber nichts mehr anhaben. Im Schloß angelangt, sieht das linke Turmzimmer am interessantesten aus. Man findet hier in einer Schublade eine Kerze, die man auf dem Rückweg auch gleich anzünden sollte. Im Eßzimmer liegt ein Schinken herum, den Sir Graham statt zu essen lieber mitnimmt - man kann ja nie wissen, wofür es gut ist. Jetzt gaaanz vorsichtig die Kellertreppe runter, (oh Mann, Ratten gibt's hier auch), und rein in den Keller. Hier steht ein hübscher kleiner Sarg rum, den Graham mit zitternder Hand öffnet. Und da liegt auch noch tatsächlich einer drin!!!!! Kurz nachdenken und dann mittels Hammer

Wie soll Ihre Zeitschrift aussehen?

Ihre Meinung ist uns einen Computer wert!



Eine Zeitschrift muß ihre Leser kennen. Deshalb möchten wir Sie ein wenig besser kennenlernen, um JOYSTICK in Zukunft auch wirklich so konzipieren zu können, wie es Ihnen gefällt!

Als wir mit der Arbeit an JOYSTICK begannen, hatten wir ein bestimmtes Bild dessen vor Augen, was Sie von einer solchen Zeitschrift erwarten können.

Wir möchten nur gerne feststellen, ob wir wirklich das bringen, was Sie auch lesen möchten. Dabei können Sie uns helfen.

Unter den Einsendern werden wir einen **Amiga 500** nebst **Farbmonitor** verlosen. Hierbei bleibt der Rechtsweg ausgeschlosssen. Der Einsendeschluß für die Verlosung ist der

5.9.1988,

es gilt das Datum des Poststempels.

An unserer Verlosung nehmen natürlich alle Einsender dieses Fragebogens teil.
Also kopieren oder trennen Sie dieses Blatt einfach aus dem Heft und schicken es an den

DMV Verlag
Postfach 250
Redaktion JOYSTICK
3440 Eschwege

Wie hat Ihnen diese Ausgabe von JOYSTICK gefallen?

☐ sehr gut ☐ weniger gut
☐ gut ☐ gar nicht
☐ mittel

Welche der Rubriken sollten Ihrer Meinung nach erweitert oder gekürzt werden?

erweitert ________ gekürzt ________

Welches Thema vermissen Sie?

____

Welche Computerzeitschriften lesen Sie außer JOYSTICK?

☐ Happy Computer ☐ Computer Persönlich
☐ ASM ☐ Chip
☐ Power Play ☐ ________

Besitzen Sie einen Computer?

☐ ja ☐ nein

Welchen Computer besitzen Sie?

____

Wieviel DM geben Sie monatlich für neue Software aus?

☐ bis 50,– DM ☐ bis 150,– DM
☐ bis 100,– DM ☐ bis 200,– DM

Sind Ihnen Softwarereviews eine Hilfe bei der Kaufentscheidung?

☐ ja ☐ nein

Lesen Sie die Anzeigen in diesem Heft?

☐ nein ☐ interessiert
☐ gezwungenermaßen

Helfen Ihnen Anzeigen beim Softwarekauf?

☐ ja ☐ nein
☐ manchmal

Ich erkläre mich damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch ausgewertet werden. Die Joystick Redaktion verpflichtet sich, die persönlichen Daten vollständig vertraulich zu behandeln und die geltenden gesetzlichen Bestimmungen zu beachten.

Name ________

Straße ________

PLZ/Ort ________

Telefon ________



PRÄSENTIERT:



...AB SOFORT ALLE „NINTENDO"-TITEL BEI KORONA!

GRUNDGERÄT	298,–
ZIELGERÄT / ZAPPA	69,–
SOFTWARE FÜR ZIELGERÄT:	
DRUCK HUNT	69,–
GUMSHOE	79,–
WILD GUNMAN	69,–
FITNESS-CENTER MIT 1 KASSETTE ATHLETIC WORLD	189,–
BALLOON FIGHT	69,–
CLU CLU LAND	69,–
DONKEY KONG	69,–
DONKEY KONG 3	69,–
DONKEY KONG JUNIOR	**69,–**
EXCITE BIKE	69,–
FLIPPER	69,–
FUSSBALL/SOCCER	69,–
GOLF	69,–
KID ICARUS	89,–
KUNG FU	69,–
LEGEND OF ZELDA	**99,–**
MACH RIDER	69,–
MARIO BROS	69,–
METROID	89,–
POPEYE	69,–
PRO-WRESTLING	79,–
PUNCH-OUT	89,–
RAD RACER	89,–
SKI-SLALOM	69,–
SUPER MARIO	**69,–**
TENNIS	69,–
URBAN CHAMPION	69,–
VOLLEYBALL	69,–
WRECKING CREW	69,–

...UND NATÜRLICH WEITERHIN PRODUKTE VON SEGA®

SEGA MASTER SYSTEM	299,–
LIGHT PHASER + SHOOTING GAMES	169,–
LIGHT PHASER	99,–
3-D-BRILLE	99,–
CONTROL STICK (STÜCK)	39,–
ACTION FIGHTER	79,–
AFTER BURNER	**79,–**
ALEX KIDD	59,–
ALIEN SYNDROME	**69,–**
ASTRO WARRIOR/PIT POT	79,–
BANK PANIK	49,–
CHOPLIFTER	79,–
ENDURO RACER	59,–
F-16 FIGHTER	69,–
FANTASY ZONE	79,–
FANTASY ZONE II	69,–
GANGSTER TOWN (L.P.)	59,–
GHOST HOUSE	49,–
GLOBAL DEFENCE	**59,–**
GREAT BASEBALL	59,–
GREAT BASKETBALL	59,–
GREAT GOLF	**59,–**
GREAT VOLLEYBALL	59,–
KUNG FU KID	59,–
MISSILE DEFENCE (L.P. + 3-D)	79,–
MY HERO	69,–
NINJA	59,–
OUT RUN	**69,–**
PRO WRESTLING	79,–
QUARTET	59,–
ROCKY	79,–
SECRET COMMAND	59,–
SHOOTING GALLERY (L.P.)	59,–
SHOOTING GAMES (L.P.)	69,–
SPACE HARRIER	69,–
SPY VS SPY	49,–
SUPER TENNIS	49,–
TEDDY BOY	49,–
TRANSBOT	69,–
WONDERBOY	**59,–**
WORLD GRAND PRIX	79,–
WORLD SOCCER	59,–
ZAXXON (3-D)	79,–
ZILLON	79,–

Hotline



0 52 41 / 2 66 36

KORONA-SOFT Postfach 3115 4830 Gütersloh 1

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ______

Straße: ______

PLZ/Ort: ______

Telefon: ______

Alter: ______

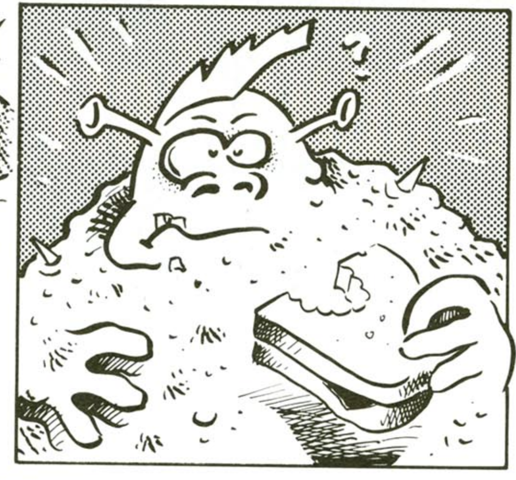
Computersystem: ______

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

JONNY JOYSTICK





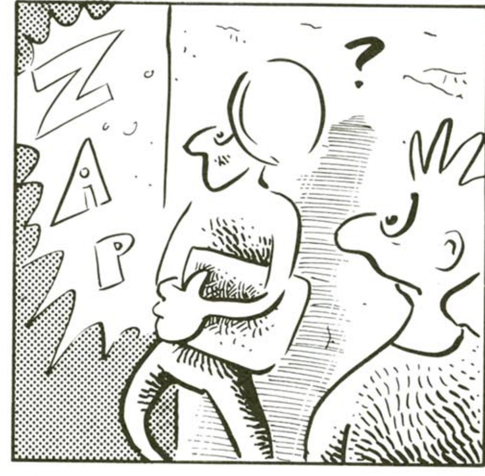




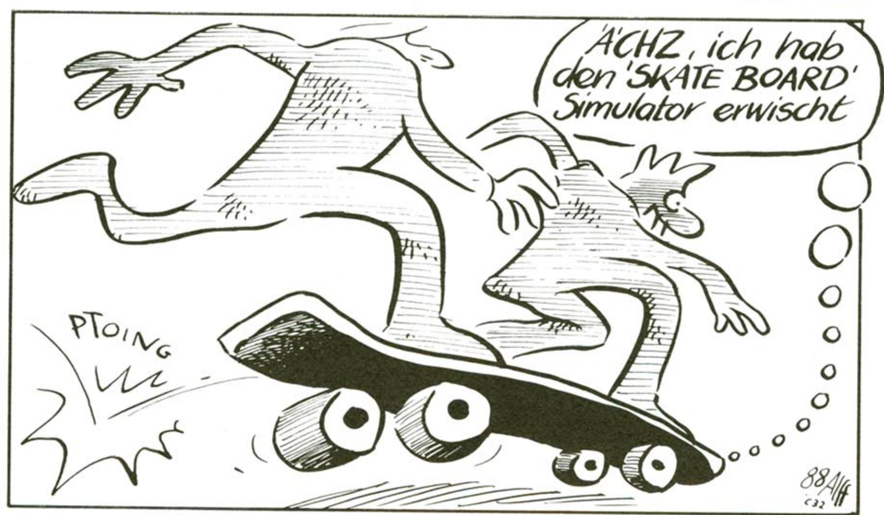
















IBM	
20.000 MEILEN UNTER DEM MEER	59,–
BARD'S TALE I	79,–
CHARLIE CHAPLIN	69,–
DIE FUGGER	59,–
FOOTBALL MANAGER II	53,–
HANSE	79,–
OOZE	69,–
ROCKFORD	53,–
SILENT SERVICE	61,–
TETRIS	53,–

ATARI ST	
20.000 MEILEN UNTER DEM MEER	59,–
ARMAGEDDON MAN	61,–
BARD'S TALE I	79,–
BLACK LAMP	59,–
BERMUDA PROJECT	69,–
BUGGY BOY	53,–
CAPTAIN BLOOD	69,–
DIE FUGGER	59,–
FOOTBALL MANAGER II	53,–
GAUNTLET II	53,–
HANSE	69,–
LEGEND OF SWORD	69,–
OOZE	69,–
OUT RUN	53,–
PANDORA	53,–
PHANTASIE III	61,–
RETURN TO GENESIS	59,–
ROCKFORD	53,–
SILENT SERVICE	61,–
TETRIS	53,–
THE SENTINEL	53,–
THUNDERCATS	53,–
XENON	59,–

COMMODORE 64	Kass / Disk
20.000 MEILEN UNTER DEM MEER	--,– / 43,–
ARMAGEDDON MAN	43,– / 43,–
BARD'S TALE I	--,– / 40,–
BARD'S TALE II	--,– / 49,–
BARD'S TALE III	--,– / 59,–
BLACK LAMP	29,– / 43,–
BUGGY BOY	29,– / 43,–
CHUCK YEAGER'S AFT	33,– / 53,–
CORPORATION	33,– / 43,–
DESOLATOR	33,– / 43,–
DIE FUGGER	29,– / 43,–
ELITE	43,– / 53,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
GAUNTLET II	33,– / 39,–
HANSE	33,– / 53,–
KONAMIS ARCADE COLLECTION	43,– / 53,–
MANIAC MANSION	--,– / 43,–
OOZE	--,– / 59,–
OUT RUN	33,– / 33,–
PANDORA	33,– / 43,–
PHANTASIE III	--,– / 49,–
POWER AT SEA	33,– / 43,–
RING OF ZILFI	--,– / 43,–
ROADWAR EUROPE	33,– / --,–
SILENT SERVICE	29,– / 43,–
TETRIS	29,– / 33,–
THE SENTINEL	33,– / 40,–
THUNDERCATS	29,– / 43,–
TOY SHOP	--,– / 99,–
WASTELAND	--,– / 53,–
WINTER EDITION	--,– / 43,–

AMIGA	
20.000 MEILEN UNTER DEM MEER	59,–
ARMAGEDDON MAN	61,–
BARD'S TALE I	79,–
BARD'S TALE II	69,–
DIE FUGGER	59,–
FOOTBALL MANAGER II	53,–
FUTURE TANK	43,–
INTERCEPTOR F 18	69,–
OBLITESATOR	69,–
OOZE	69,–
PHANTASIE III	53,–
PORTS OF CALL	69,–
ROCKFORD	53,–
SARCOPHASER	53,–
SILENT SERVICE	69,–
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,–
TETRIS	53,–
THE III STOOGES	69,–
THE SENTINEL	53,–
XENON	59,–

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
20.000 MEILEN UNTER DEM MEER	--,– / 43,–
BARD'S TALE 1	29,– / 49,–
BUGGY BOY	29,– / 43,–
DESOLATOR	33,– / 43,–
DIE FUGGER	--,– / 43,–
ELITE	43,– / 61,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
GAUNTLET II	33,– / 43,–
HANSE	33,– / 61,–
OUT RUN	33,– / 43,–
SILENT SERVICE	29,– / --,–
TETRIS	29,– / 33,–
THE SENTINEL	33,– / 40,–
THUNDERCATS	29,– / 43,–

SEGA	
AFTERBURNER	79,–
ALIEN SYNDROME	69,–
GHOST HOUSE	49,–
GREAT BASEBALL	59,–
GREAT GOLF	

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

Name: ______
Straße: ______
PLZ/Ort: ______
Telefon: ______
Alter: ______
Computersystem: ______

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

The Bards Tale

Die Macher dieses Spieles haben sich sicher alle greifbaren Rollenspiele angetan, bevor sie daran gingen, dieses Spiel zu programmieren. Zwei Fortsetzungen, "The Destinity Knight" und "A Thief of Fate", zeigen, wie erfolgreich das Konzept geworden ist.

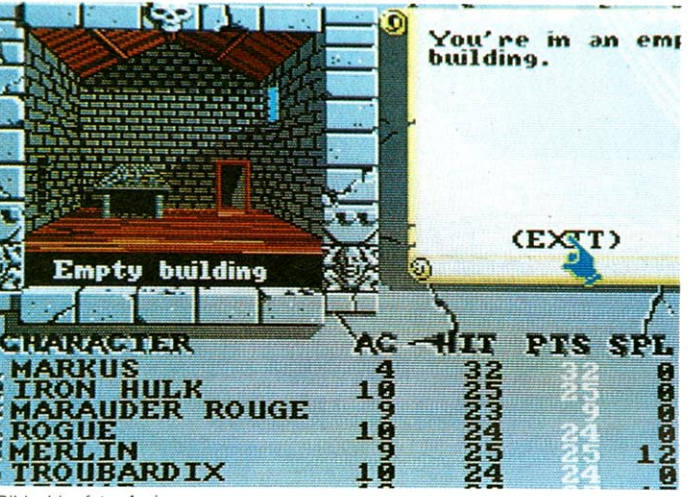
Hersteller: Electronic Arts
Steuerung: Tastatur
Testversion: Amiga
Systeme: Amiga, C-64, Atari ST,MS-DOS St, MS-Dos
Preis: ca. 69, – DM

Des Barden Bestimmung...

Aus ferner Vergangenheit dringt die Geschichte der verfluchten Stadt Skara Brae an unsere Ohren. Getragen durch das Spiel des Barden künden die Verse die grausigen Taten des Magiers Mangar, der die einst friedliche Stadt unter seine gnadenlose Herrschaft zwang.

Seither ist Skara Brae verlassen, unheimliche Gestalten schleichen zu jeder Tageszeit durch die Straßen und Gassen, immer auf der Suche nach armen Seelen, die sie verderben und vernichten können. Einzig und allein die Gilde wurde bisher von den Untieren verschont.

Hier treffen sie sich, all die jungen unschuldigen Abenteurer. Voller Tatendrang glauben sie, sich einfach so mit Mangars Monstern anlegen zu können, und daß die Befreiung Skara Braes nicht mehr als ein kleiner Handstreich sei... Wie sehr sich die jungen Barden, Krieger, Söldner und Magier hier irren, werden sie früher feststellen, als ihnen lieb ist.



Bildschirmfoto: Amiga

Bards Tale besticht durch seine detaillierte Grafik, die beweist, daß die Darstellung von Städten und sonstiger Örtlichkeiten nicht unbedingt auf einfachste Striche reduziert werden muß.

Sie küßten und sie schlugen ihn

Dieser Spruch trifft auf Bards Tale wie auf kein weiteres Rollenspiel zu. Wenn auch die Anzahl derjenigen, die das Programm küssen würden, überwiegt, gibt es tatsächlich einige Spieler, die Bards Tale völlig verunglückt finden. Das Spiel nimmt in mehr als einer Hinsicht unter den computergestützten Rollenspielen eine Sonderstellung ein.Einmal ist es mit Sicherheit das Spiel mit der ausgefeiltesten Grafik. So gut wie jede Version des Spieles, sei es nun C-64 oder MS-DOS, wird einen neuen Spieler so recht begeistern. Die einzelnen Untiere, mit denen man es im Laufe des Spiels zu tun bekommt, werden in einem speziellen Fenster dargestellt. Von dort aus grinsen den Spieler dann Orcs, Nomaden, Skelette, Untote und andere Monster an. Die Grafiken sind auch noch animiert, so läßt ein böser Zauberer beispielsweise eine kleine magische Kugel über seiner Hand kreisen. Solcherlei Details findet der Spieler allenthalben in diesem Spiel, ein Umstand, der die lange anhaltende Motivation erklärt. Ein Punkt im Spielgeschehen, bei dem viele Rollenspieler das Gesicht verziehen werden, sind die Aktionen, die unter den Spielercharakteren möglich sind. Bards Tale ermöglicht dem Spieler, mit insgesamt sechs verschiedenen Abenteurern auf Erkundung zu gehen. Diese Charaktere gehören natürlich unterschiedlichen Rassen und Charakterklassen an. Es kann passieren, daß ein Zwerg eine Waffe findet, die er gar nicht gebrauchen kann, ein anderes Mitglied der Party (Abenteurer-Gruppe) würde diesen Gegenstand dringendst benötigen... Eine unmittelbare Übergabe ist nicht möglich, es muß getrickst werden, und das kostet entweder Geld oder Lebenspunkte.

Bildschirmfoto: Amiga

Monster und Untiere jeder Fasson begegnen dem Spieler im Verlauf seiner Abenteuer nur zu oft. Der einzige Weg, an Erfahrungspunkte zu kommen, ist der Kampf mit diesen Wesen.

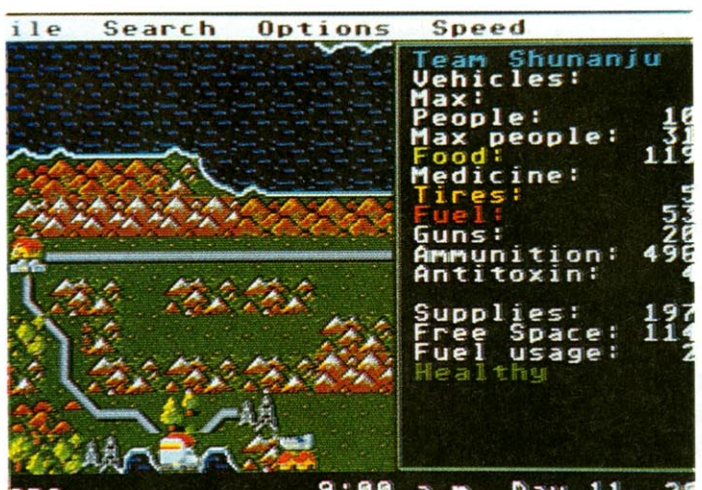
Fazit

Ein Rollenspiel, das dem Genre neue Dimensionen eröffnete. Die Art und Weise, in der Grafik bei Bards Tale in das Spielgeschehen eingebunden wurde, kann mit Fug und Recht als richtungsweisend bezeichnet werden. Das Spiel selbst hält, was von einem vernünftigen Rollenspiel erwartet wird. Detailreichtum wird großgeschrieben, und wer nach der Erkundung all der Türme und Verliese von Skara Brae noch Lust auf weitere Abenteuer hat, braucht sich nur den zweiten oder dritten Teil des Spiels zu erwerben.

(hs)

Roadwar Europe

Ein Rollenspiel mit Science Fiction-Thematik. Der große Krieg hat stattgefunden. Die Zerstörung ist umfassend, die Zivilisation versinkt in Agonie. Retten Sie die Reste der Kultur in eine neue Welt hinein. Die Welt nach dem Atomkrieg.



Bildschirmfoto: Amiga

Ein düsteres Panorama einer postatomaren Welt entwirft S.S.I. mit Roadwar Europe. Ganz in Mad Max-Manier streifen marodierende Banden von Terroristen und Mutanten durch die Ruinen der zerstörten Städte.

Hersteller: S.S.I.
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Tastatur/Maus
Systeme: MS-Dos, Amiga, Apple, Atari St, C-64
Preis: ca. 80,– DM

Nach dem Blitz

Im Jahr 2020, wenige Jahre nach dem großen Blitz, der die größten Teile der Zivilisation vernichtete, ist die politische Situation in Europa gespannt. Terroristen haben in allen größeren Städten Basislager eingerichtet. Sie kontrollieren den größten Teil von Europa. Ihr Führer ist der berüchtigte Wunatolah Toumeini. In der letzten Nacht explodierte eine Atombombe in einer europäischen Stadt. Verantwortlich dafür sind die Terroristen, die auf diese Art und Weise Europa unter Ihre Kontrolle bringen wollen.

Sie übernehmen in diesem Spiel die Rolle eines Bandenchefs, der sich das Terrordiktat nicht mehr länger gefallen lassen will. Zusammen mit seiner Gang durchstreift er Europa und versucht, die wenigen verbliebenen friedlichen Kräfte gegen die Terroristen zu verbünden.

Terror auf der Straße

Nach dem Starten des Programms können Sie zunächst einige organisatorische Dinge erledigen, z.B. das Wählen von geeigneten Fahrzeugen, die Zusammenstellung Ihrer Gang, und die Auswahl von geeigneten Ausrüstungsgegenständen, wie Nahrung, Medizin, Reifen, Waffen, und vieles andere mehr. Ist diese Phase abgeschlossen, beginnt Ihre Aufgabe an einem zufällig vom Computer ausgewählten Ort, irgendwo in Europa.

Die Szenerie präsentiert sich in der Draufsicht. Ihre Gang wird durch einen kleinen Lastwagen symbolisiert, den Sie dann mit Hilfe der Maus über den Kartenausschnitt bewegen, der gerade zur Verfügung steht. Da Ihre Aufgabe darin besteht, die Atombomben zu finden und zu entschärfen, und das Hauptquartier der Terroristen unschädlich zu machen, sollten Sie versuchen, mit der Untergrund-Bewegung Kontakt aufzunehmen. Sie erhalten dann einen Detektor, der Sie darüber informiert, wo der Doppelagent der Organisation zu finden ist. Von ihm erhalten Sie dann ein Passwort, das Ihnen an anderer Stelle den Standort des Terroristen-Hauptquartiers offenbart.

Während der ganzen Spielzeit müssen Sie ständig damit rechnen, angegriffen zu werden. In dieser Situation können Sie dann zwischen verschiedenen Kampfmodi wählen. Zum einen bietet sich der abstrakte Modus an, in dem nur die Massenverhältnisse der Fahrzeuge über Sieg und Niederlage entscheiden. Im taktischen Mode können Sie dann Ihre Gang per Hand auf die zur Verfügung stehenden Fahrzeuge verteilen und recht detaillierte Vorstellungen verwirklichen. Nach diesen Einstellungen läuft der Kampf ohne weitere Eingaben bis zum Ende.



Bildschirmfoto: Amiga



Die Überlebenden rotten sich zu Stammesartigen Gesellschaftsformen zusammen. Sie als Spieler übernehmen die Rolle eines Führers, der die Reste der Zivilisation um sich scharen muß.

Resümee

Roadwar Europe ist ein Spiel, das durch die Vielzahl der bereitgestellten Features beeindruckt. So müssen Sie sich beispielsweise im Winter um entsprechende Reifen bemühen, wenn Sie nicht erhebliche Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen wollen. Interessant sind auch Treibstoffadditive, die Ihren Verbrauch halbieren. Durch die recht komplexe Aufgabenstellung ist Roadwars ein Spiel, das eigentlich kaum langweilig werden kann. Wir können Ihnen daher Roadwars in jedem Fall empfehlen.

(mm)

Ultima

Wer sich mit Fantasyliteratur beschäftigt hat, wird wissen, daß eines der beliebtesten Themen dieses Genres der allmächtige Bösewicht ist, der sich anschickt, ganze Welten zu knechten. Wem es nicht reicht, von den finsteren Herrschern und ihren grausigen Schergen nur zu lesen, dem sei die Ultima Serie von Origin Systems empfohlen.



Bildschirmfoto: Amiga

Ultima – ein Klassiker unter den Rollenspielen. Hier haben Sie die Chance, allein den Karren aus dem Dreck zu ziehen. Vorher empfiehlt sich jedoch ein gründliches Studium des Zauberbuches, denn ohne Magie läuft hier (fast) nichts.

Hersteller: Origin Systems
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Tastatur/Maus
Systeme: MS-Dos, Amiga, Atari St, C-64, Apple IIe
Preis: ca. 80,– DM

Die Historie der Finsterlinge

Das erste Zeitalter der Dunkelheit begann mit der Machtergreifung in Britannia durch den bösen Zauberer Mondain. In allen Teilen des Landes begannen die Mächte des Bösen, nun neu erstarkt, sich auszubreiten. Erst nach langem tapferen Kampf gelang es einem furchtlosem Krieger, Mondain zu bezwingen und die im Lande umherstreifenden Monster zu vertreiben. Friede und Eintracht kehrten für kurze Zeit nach Britannia zurück. Jedoch schon wenige Jahre später erhob sich ein weiterer finsterer Herrscher über das Land. Noch skrupelloser, noch grausamer und noch mächtiger als sein Lehrmeister Mondain, gebot Minax sogar der Zeit. Versteckt, weit in der Vergangenheit der Welt, errichtete sie ihre Festung und begann ihre bösen Ränke zu schmieden. Wieder war es einem einzelnen Helden zu verdanken das Minax bezwungen werden konnte. Doch auch dann war Britannia keine Ruhe vergönnt, denn ein weiterer Sproß der Dynastie des bösen erhob sein Haupt über Britannia...

Wie Sie sehen, geht es in den ersten drei Teilen der Ultima-Serie ausschließlich um die Beseitigung eines fast allmächtigen Finsterlings. Der vierte Teil der Serie bricht mit der Tradition der bösen Zauberer und Herrscher. Nachdem Britannia durch unzählige Monster und deren böse Taten geschändet wurde, erhebt sich ringsumher das Wehklagen der Betroffenen. Zu tief sind die Wunden, die das Böse dem Land geschlagen hat, als daß sie von alleine heilen könnten. Ein einzelner Mann muß sich aufmachen und seine Bestimmungfinden. Er muß den Schmerz des Landes auf sich nehmen, er muß das Avatar werden...

Ultima als Spielwelt.

Wie Sie in unserem Schwerpunkt- artikel gelesen haben, lebt ein Rollenspiel von dem Realismus, der es begleitet. Dazu gehören natürlich auch differenzierte Regeln und Charakter. Tatsächlich ist es so, daß die Ultima-Serie gerade von großem Detaillreichtum in diesen Bereichen lebt. Ab dem dritten Teil der Serie stehen dem Spieler mehrere verschiedene Charaktere, welche wiederum verschiedenen Rassen angehören können. Daß diese verschiedenen Rassen und Charaktere auch unterschiedliche Körper und Geisteswerte haben versteht sich von selbst.

Magie ist in Britannia eines der wichtigsten Werkzeuge überhaupt. Das Magiesystem, welches diesem Spiel zugrundeliegt, differenziert zwei Arten von Zauber. Den Hexenzauber der Magiere und die klerikale Magie der Priester und Mönche.

Resümee

Ultima ist das dienstälteste Rollenspiel am Markt. Wenn die ersten beiden Teile noch so manchen Mangel beinhalteten, stellt spätestens die dritte Episode eines der stärksten und spielbarsten Rollenspiele am Markt dar. Haben Sie erst einmal begonnen, die Welten von Ultima zu erkunden, werden Sie feststellen, wie fesselnd diese Spiele sein können, und bei einer Spieldauer von ca. 50 Stunden gibt es auch für die neugierigsten Spieler genug zu erkunden.

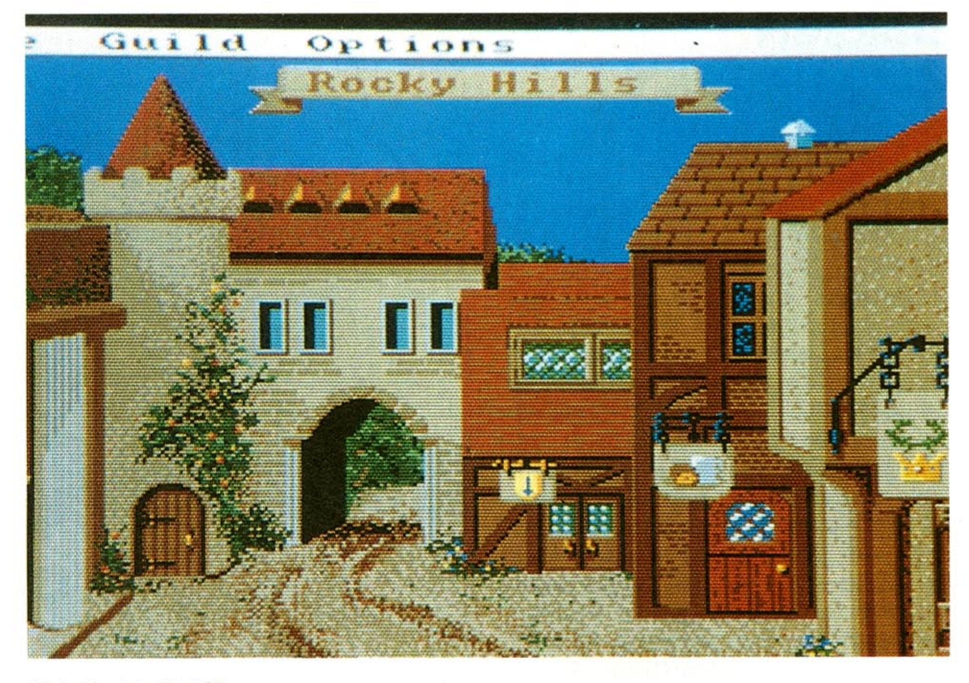
(hs)

Bestechend bei diesem Spiel ist das Areal in dem es stattfindet. Es ist eine ganze Welt mit Ländern und Kontinenten. Und, es gibt Türen durch die Zeit die sie in die Vergangenheit oder ferne Zukunft führen.

Bildschirmfoto: MS-DOS

Fantasie

Schon seit langem währt der Kampf mit der Finsternis. Mutig stellten Sie sich den schwarzen Rittern in den Weg, die seit der Landung des bösen Zauberers Nikademus das Land terrorisierten und ausbeuteten. Damals schafften Sie es noch, Nikademus zu besiegen und so die Insel Gelnor und Ihre Bewohner zu erretten.



Bildschirmfoto: Atari ST

Hersteller: S. S. I.
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Atari St, Amiga, MS-DOS, C-64, Aplle II
Preis: ca. 75,– DM

Die Rache des bösen Magiers

Der zweite Teil, die Rache des Nikademus, spielt vierzig Jahre später auf der Insel Ferronrah, wo Nikademus zu neuer Macht gekommen ist, nachdem er es geschafft hat, von Pluto, einem der höchsten Götter der Unterwelt, Unterstützung zu bekommen. Auch damals schafften Sie es, allen Gefahren zum Trotze, Ihre Aufgabe zu erfüllen. Aber es war nicht einfach. Sie verschafften sich Zutritt zur Unterwelt, besiegten die Schoßtiere Plutos, und begegneten sogar dem Gott selbst. Und zu guter Letzt vernichteten Sie die Wurzel des Übels, indem Sie...

Aber das alles ist vorbei. Nun müssen Sie sich dem letzten, alles entscheidenden Kampf stellen, denn noch einmal ist Nikademus zurückgekehrt.

Sechs Abenteurer

Fantasie ist eine jener Spielserien, die Sie mit der diffizilen Aufgabe betrauen, nicht nur einen Abenteurer durch die Lande zu steuern, sondern gleich sechs. Zu Beginn des Spieles kreieren Sie sich Ihre Charaktere und weisen ihnen eine Bestimmung zu, zum Beispiel Magier. Natürlich müssen die Charaktere nicht nur erschaffen werden, sondern auch eine Ausrüstung erhalten. Ist dies unter Zuhilfenahme einiger Goldstücke im nächsten Handelsposten behoben worden, kann die große Suche beginnen. Versuchen Sie, den Verliesen Ihre Geheimnisse zu entlocken, kämpfen Sie gegen zahlreiche, hungrige Monster und kommen sie so Ihrem Ziel Stück für Stück näher. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres kann man seine Kämpfer auch in verschiedenen Reihen kämpfen lassen, also quasi eine Schlachtordnung aufstellen. Außerdem besteht noch die Möglichkeit, mit Pfeil und Bogen zu kämpfen. Die Attribute Ihrer Charaktere kann man durch Sammeln von Erfahrung allmählich steigern.

Es gibt übrigens Gerüchte, daß man das Abenteuer auch dann lösen kann, wenn man wie ein böser Charakter agiert...



Bildschirmfoto: Atari ST

Die Fantasie Trilogie besticht durch eine ausgefeilte Kampfregelung und ein komplexes Magiesystem. Wer hier etwas melden möchte, muß schon einen Zauberer mit in seiner Gruppe haben.

Resümee

Abschließend kann man sagen, daß Fantasie neben der Ultima Serie und Bards Tale zu den besten computerorientierten Rollenspielen zählt. Es ist sehr benutzerfreundlich mit der Maus zu steuern, besitzt eine ausgezeichnete Grafik und eine gute Titelmusik. Ansonsten sind die Soundeffekte gefällig, obwohl sie auf Dauer etwas eintönig wirken. Für diejenigen, die nicht davor zurückschrecken, längere Zeit mit einem Programm dieses Genres zu verbringen, und gerne bösartige Monster zur Strecke bringen, denen sei dieses Spiel auf jeden Fall empfohlen. Neben der hervorragenden, von Westwood umgesetzten ST Version gibt es auch andere Versionen für Amiga, C-64, Apple IIe, wobei die Amiga-Version praktisch identisch ist.

(Stephan Engelhart/mm)

LSL

Leisure Suit Larry, der Star unserer heutigen Gamers Message, will in einer Nacht eine Menge erleben.



Gamers Message zu LSL in the Land of the Lounge Lizards

System: Atari ST, Amiga, MS-DOS

Unser Abenteuer beginnt vor Lefty's Bar, wo unser Freund vor der Tür steht. Wir betreten zunächst die Bar, schauen uns sorgfältig um, setzen uns dann an die Theke und bestellen ein Bier. Nachdem wir uns so gestärkt haben, sollten Sie erstmal Ihr Geld zählen (count money). Danach können Sie die Toilette der Bar aufsuchen. Im Eingang der Toilette liegt ein völlig betrunkener Zeitgenosse, mit dem Sie sich ruhig einmal unterhalten sollten (talk to man). Er fragt Sie dann nach einem Drink. Schon an der Bar erhalten Sie dann den Hinweis, daß Sie das Glas nicht selbst trinken, sondern mit sich herumtragen. Mit dem Glas gehen Sie wieder zu dem Betrunkenen, sprechen mit ihm und geben ihm dann den gewünschten Drink (give drink). Danach erhalten Sie eine Fernsteuerung, die sie später noch brauchen werden. Auf der linken Seite sehen Sie einen kleinen Tisch, auf dem eine Blume liegt. Nun betreten wir durch die Tür neben dem Betrunkenen die Toilette des Etablissements. Hier empfiehlt sich zunächst, alles genau anzusehen (look walls). Allerdings müssen Sie hier eine gewisse Hartnäckigkeit an den Tag legen, da mehrere Kritzeleien an den Wänden zu lesen sind. Sie müssen das entsprechende Kommando so lange wiederholen, bis Sie mehrmals hintereinander die gleiche Meldung ausgegeben bekommen. In diesem Fall handelt es sich um das Passwort (Ken sent me), daß Sie benötigen, um in den dubiosen Nebenraum der Bar zu gelangen.

Weiterhin sollten Sie zum Waschbecken gehen und dort einmal genau nachschauen (look sink). Wenn Sie an der Bar sitzen, handelt es sich um die Tür rechts daneben. Da diese Tür verschlossen ist, klopfen Sie einfach. Daraufhin wird eine kleine Klappe beiseite geschoben, und Sie werden nach dem Passwort gefragt. Geben Sie das Passwort ohne Zusätze oder Änderungen ein, und die Tür wird von der anderen Seite geöffnet. Dort sehen Sie einen fetten Mann, der, sobald Sie den Raum betreten haben, den Zugang zur Treppe blockiert und Sie nicht vorbeiläßt.

Mit der Remote control schalten Sie zunächst den Fernseher ein, und schalten so lange mit der Fernbedienung um (switch channel), bis Sie ein Programm gefunden haben, daß den Wächter interessiert.

Erwarten Sie allerdings kein gesteigertes kulturelles Bewußtsein von diesem Angestellten. Gehen Sie nun die Treppe nach oben, bis der Rechner ein anderen Bild lädt.

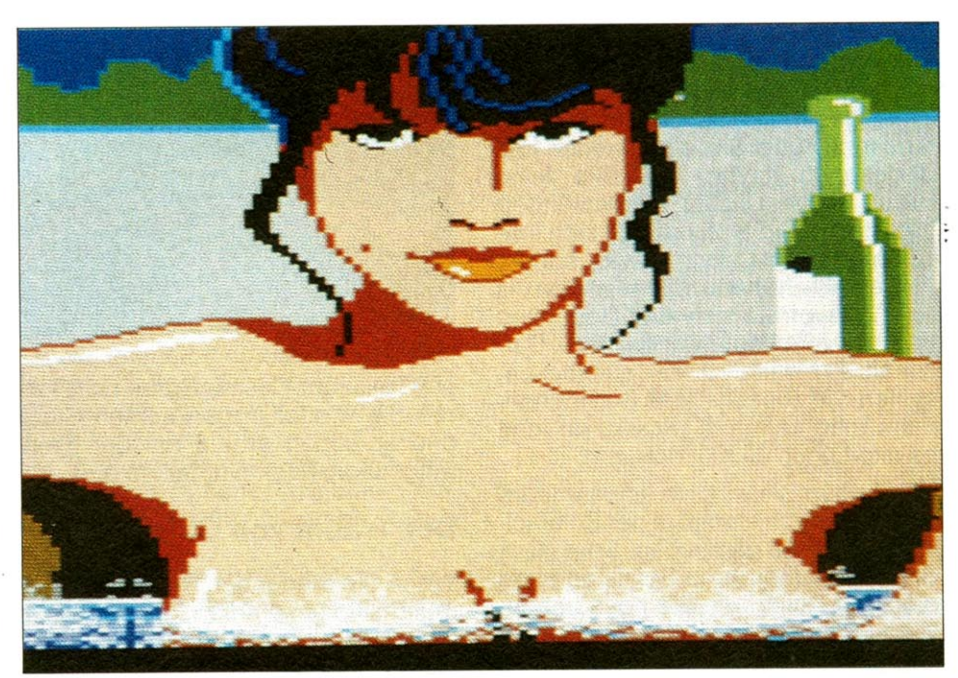
Ist der Ruf erst ruiniert

Jetzt gelangen Sie in ein Zimmer, doch sollten Sie hier vor weiteren Aktionen Ihren Spielstand speichern. Wenn Sie sich in diesem Raum umschauen, werden Sie einige interessante Dinge entdecken können. Besonders auffällig ist eine Dame zweifelhaften Rufs, sprechen Sie mit Ihr und tun Sie, was Ihnen nun in den Sinn kommt. Kleiner Hinweis an dieser Stelle: Ein Gentleman entkleidet sich (undress), bevor er das Bett einer Dame betritt. Wenn Sie sich nun entspannt haben, fahren Sie mit der Untersuchung des Raumes fort.

Sie entdecken eine Büchse Kekse auf einem kleinen Tisch und nehmen Sie an sich. Danach öffnen Sie das Fenster und klettern hinaus. Sie gelangen durch das Fenster hinaus auf die Feuertreppe. Schauen Sie sich dort auch erst einmal um, bevor Sie entscheiden, was Sie als nächstes tun könnten. Auf jeden Fall sollten Sie die Feuerleiter einmal aus der Nähe ansehen. In dieser Situation läßt es sich kaum vermeiden, in die Müllbox herunterzufallen. Dort angekommen, sollten Sie einmal den Abfall einer genaueren Untersuchung unterziehen. Dort finden Sie einen Hammer, den Sie später noch brauchen. Gehen Sie nun um die Ecke, und erfreuen Sie sich an dem preiswerten und farbenfrohen Andenken, daß Ihnen die Dame im ersten Stock mitgegeben hat. Nun sollten Sie wirklich den vorhin gespeicherten Spielstand wieder aufrufen und den gleichen Fehler nicht ein zweites Mal machen!

Das Verhüterli

Wenn Sie nun wieder an dieser Stelle angelangt sind, diesmal ohne das "Andenken", rufen Sie sich vor Lefty's Bar ein Taxi, in dem Sie einfach (call taxi) eingeben. Sie müssen in das Taxi durch die hintere Tür einsteigen (enter taxi) und dann dem Fahrer sagen, wo Sie gerne hinfahren würden. Wenn Sie sich im unklaren sind, fragen Sie den Fahrer, wo in dieser Stadt etwas zu erleben ist (talk to driver). Wir entscheiden uns zunächst für den convenience store. Dort angekommen, blättern wir erstmal in den ausgelegten Magazinen und entscheiden uns für das "Jugs" Magazine. In diesem erhalten Sie einen Tip, der für das spätere Geschehen nicht unwichtig ist. Danach gehen Sie zum Tresen und schauen sich das Schildchen (sign) an. Fragen Sie nun den Angestellten nach



Bildschirmfoto: Amiga

"Prophylactics", und beantworten Sie seine Fragen gewissenhaft. Nun kann Ihnen nicht noch einmal das Malheur unterkommen, mit dem Sie bei Lefty's bereits Bekanntschaft gemacht haben. Wenn Sie wollen und noch genügend Geld bei sich haben, können Sie wieder zurück zu Lefty's Bar fahren und sich dort noch einmal amüsieren. Spätestens zu diesem Zeitpunkt stellen Sie fest, daß Ihre Atemfrische zu wünschen übrig läßt. Wann immer Ihr Atem einen üblen Geruch annimmt, benutzen Sie das Atemspray, das Sie von Anfang an dabei haben (use breath spray). Fahren Sie jetzt einmal zum Casino. Wenn Sie dort einem Mann begegnen, der nur mit einem Faß bekleidet ist, wird dieser Sie fragen, ob Sie einen Apfel für einen recht hohen Preis kaufen wollen. Diesen Apfel brauchen Sie später auch, deshalb kaufen Sie den Apfel, sobald er Ihnen angeboten wird (pay money).

Der Discopass

Nun gehen Sie in das Casino. Bevor Sie an einem der Spieltische Platz nehmen, sollten Sie erst durch das Casino hindurchgehen und den Aschenbecher im Liftraum genau untersuchen (look ashtray). Dort finden Sie einen Discopass, mit dessen Hilfe Sie die Disco neben dem Convenience Store betreten können. Dort werden Sie eine hübsche Frau sitzen sehen.

Wenn Sie den Eindruck haben, daß sie die Frau Ihrer Träume ist (wer sonst?), machen Sie ihr einige Geschenke (Rose, Diamond ring, candy), danach gehen Sie tanzen (ask Fawn to dance). Irgendwann wird sie Sie heiraten wollen. Doch an dieser Stelle kommt unser Abenteuer erst so richtig in Schwung. Um zu heiraten, brauchen Sie eine Menge Geld. Sie haben aber weniger als hundert Dollar, von denen Sie zu diesem Zeitpunkt schon einiges ausgegeben haben. Taxi fahren und Getränke verursachen nun einmal Ausgaben.

Der einzige Weg, seine Barschaft aufzustocken, besteht im Zocken. Wir werden also dem Casino einen kleinen Besuch abstatten müssen. Dort haben wir die Qual der Wahl zwischen einarmigen Banditen und den Black-Jack-Tischen.

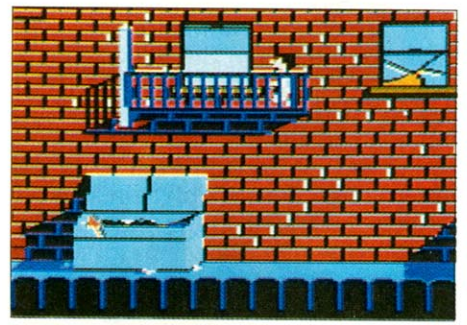
Wenn Ihr Konto 250 $ zeigt, haben Sie die Bank gesprengt, mehr können Sie zunächst nicht gewinnen. Diese 250 $ reichen zum Heiraten auch völlig aus. Erinnern Sie sich noch? Fawn, ihre Angebetete, wollte Sie heiraten und hatte Sie um 100 $ gebeten, Sie hatten aber nicht genug dabei, und so sind Sie schließlich in das Casino gekommen.

Fawn

Nun zurück in die Disco. Dort setzen Sie sich wieder zu Ihrer Schönheit und unterhalten sich ein bißchen. Irgendwann wird Ihnen Fawn dann erklären, daß Sie die Honeymoonsuite im Casino Hotel anmieten will. Zwischendurch sollen Sie schon einmal zur Marriage Chapel vorfahren, Treffpunkt ist dann dort. Vergessen Sie aber nicht, Ihr die 100 $ zu geben, wenn Sie sie danach fragt (give money). Rufen Sie sich jetzt ein Taxi zur Marriage Chapel. Öffnen Sie die Tür der Kirche, und Sie sehen Ihre Braut und den Pfarrer. Gehen Sie zu dem Pfarrer und heiraten Sie (get married). Nachdem Sie geheiratet haben, hat es Fawn sehr eilig, in die Honeymoon suite vorzufahren. Sie folgen ihr am besten in einem Taxi. Im Casino angelangt, durchqueren Sie die Spielhölle. Danach gelangen Sie in den Liftraum. Betreten Sie den Lift von hinten und fahren Sie in den vierten Stock (press four).

Die Honeymoonsuite erkennen Sie an dem Herzchen an der Tür. Dort klopfen Sie und treten ein, sobald Fawn die Tür geöffnet hat. Sie sitzt dort auf einem herzförmigen Bett und erwartet Sie. Jedoch nicht, was Sie schon wieder denken, Fawn hat jetzt Appetit auf ein Glas Wein, um in die richtige Stimmung zu kommen. Also stehen Sie vor dem Problem, Wein zu besorgen. Hier können Sie sich eine Menge grauer Haare ersparen, wenn Sie jetzt das Radio in der Suite einschalten.

Notieren Sie sich die Telefonnummer (555-8039) des Getränkeshops, der alles an den Ort Ihrer Wahl liefert. Dummerweise ist das Telefon in der Lifthalle defekt, jemand hat den Münzeinwurf mit Kaugummi verklebt. So sehr Sie sich auch mühen, diese klebrige Kaugummianordnung ist nicht zu entfernen. Fahren Sie nun mit dem Taxi zum Convenience Store. Dort wird Sie ein zwielichtiges Subjekt ansprechen und Sie nach etwas Kleingeld fragen. Tun Sie ihm den Gefallen (give/pay money). Gehen Sie danach unverzüglich in den Convenience Store und holen Sie sich die große Flasche Wein, die links hinten im Regal zu finden ist (look rack). Wenn Sie jetzt wieder hinaus kommen, taucht der Zeitgenosse ein zweites Mal auf. Wenn er Sie nach einem Drink fragt, geben Sie ihm die Flasche, die Sie gerade gekauft haben (give wine). Daraufhin gibt er Ihnen sein Taschenmesser, das Sie später noch brauchen werden. Versuchen Sie bloß nicht, mit der Flasche Wein in ein Taxi zu steigen. Die Taxifahrer in dieser Stadt sind vermutlich samt und sonders Alkoholi-



Bildschirmfoto: Amiga

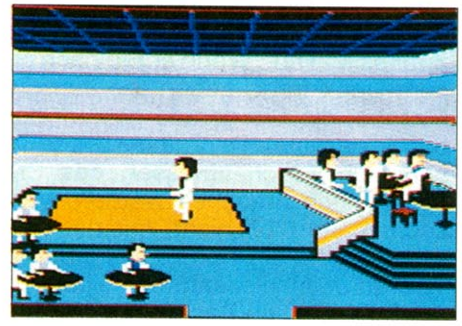
ker. Steigen Sie mit der Flasche ins Taxi, so nimmt der Fahrer sie an sich und trinkt sie aus. Das hat natürlich fatale Folgen auf seine Fahrweise.

Vor dem Convenience Store befindet sich ein Telefon. Dort rufen Sie die Nummer an, die in der Durchsage im Radio angegeben wurde (555-8039). Dort beantworten Sie die erste Frage mit Wein (wine) und die Frage nach dem Ort der Lieferung mit (to Honeymoonsuite in Casino Hotel). Wenn Sie sowieso schon telefonieren, schauen Sie sich einmal das Telefon genauer an (look phone). Sie finden dort noch eine weitere Telefonnummer. Rufen Sie dort einmal an und nehmen Sie an dem Gewinnspiel teil.

Zuletzt rufen Sie noch Sierra-online an, diese Nummer finden Sie in der Packungsbeilage. Nun haben Sie eigentlich alles beisammen, um in das Hotel zu Ihrer Braut zurück zufahren. Dort angekommen, stellen Sie fest, daß der bestellte Wein bereits geliefert wurde. Ihrem Glück steht somit nichts mehr im Wege, oder...?

Honeymoon is over

Also öffnen Sie die Flasche (open wine), küssen (endlich!) die Braut und entkleiden sich (undress). Warten Sie einfach ab, was nun geschieht. Wie befreien wir uns nun aus dieser unangenehmen Situation?



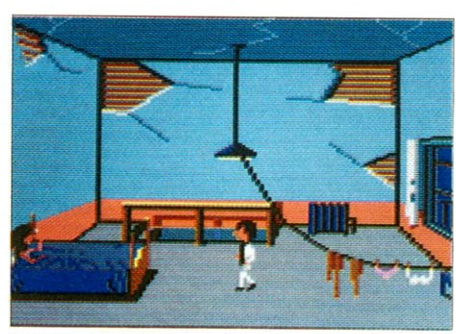
Bildschirmfoto: Amiga

Zum Glück haben wir ja noch das Taschenmesser, das uns der Penner vor dem Convenience Store für den Wein gegeben hat. Geben Sie ein: (cut rope) und Sie sind wieder frei. Abgesehen davon, daß Ihre feine Braut Sie fast völlig ausgeplündert hat, stellen Sie fest, daß Sie sich Ihre Hochzeitsnacht doch etwas anders vorgestellt haben. 'Honeymoon is over'. Bevor Sie sich jetzt Gedanken darüber machen, wie Sie Ihre Barschaft ein weiteres Mal aufstocken, sollten Sie zunächst das Seil mitnehmen, man kann nie wissen, ob man es nicht noch einmal braucht.

Nun haben Sie wirklich keine andere Wahl, als noch einmal in der Spielhölle Ihr Glück zu versuchen. Speichern Sie aber vorher Ihren Spielstand und die zehn Dollar, die Sie noch haben. Wenn Sie wieder bei Kasse sind, gehen Sie zurück in den Liftraum und schauen sich einmal im achten Stock um. Die Dame hinter dem Schalter sieht recht vielversprechend aus. Unterhalten Sie sich ruhig ausführlich mit ihr. Sie werden allerdings bald feststellen, daß Sie nicht unbedingt an Ihnen interessiert ist.

Die Stimulanzien, auf die die Dame es abgesehen hat, sind die einzige Spur, die Sie zu diesem Zeitpunkt verfolgen können. Zu diesem Zweck nehmen Sie sich ein Taxi zu Lefty's. Gehen Sie in die Bar und direkt die Treppe hoch zu der Dame, mit der Sie bereits Bekanntschaft geschlossen haben. Schlüpfen Sie aus dem Fenster. Wenn Sie genau hinsehen (look), stellen Sie fest, daß sich ein kleiner Gegenstand in dem Fenster rechts neben Ihnen befindet. An dieser Stelle sind für ein erfolgreiches Gelingen gewisse Vorarbeiten zu erledigen.

Erinnern Sie sich noch an den Artikel im "Jugs" Magazin? Er handelte davon, daß professionelle Fensterputzer sich mit einem Seil sichern. Geben Sie ein: (tie rope to Larry; tie rope to fire escape). Danach fassen Sie nach dem Fenster (reach window). Unglücklicherweise ist es fest verschlossen, so daß Sie mit dem Hammer die Scheibe einschlagen müssen (use hammer). Danach nehmen Sie das Fläschchen (take pills), und schauen es sich an. Mit (go back) gelangen Sie wieder auf den Balkon. Nun schneiden Sie das Seil durch (cut rope), stürzen sich via Feuerleiter in den Mülleimer und bestellen sich an der Forderfront von Lefty's



Bildschirmfoto: Amiga

ein Taxi zum Casino Hotel. Dort fahren Sie wieder in den achten Stock und sprechen erneut mit der Empfangsdame (look girl, talk to girl).

Der Traum von Glück

Wenn Sie wieder den Hinweis auf Stimulanzien bekommen, geben Sie ein (give pills to Faith) und warten einen kleinen Moment. Wenn Sie im Angestellten-Fahrstuhl verschwunden ist, schauen Sie sich das Pult, hinter dem die Schöne gesessen hat, etwas genauer an (look desk). Sie entdecken dort einen Knopf ohne Beschriftung. Wenn Sie nun den Knopf drücken, den Sie entdeckt haben, öffnet sich die Tür des Fahrstuhls an der rechten Seite. Gehen Sie hinein und warten Sie, bis sich die Türen des Fahrstuhls wieder öffnen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Zimmers, in dem Sie angekommen sind, ist eine offene Glastür. Gehen Sie mutig hindurch und lassen Sie die Szenerie auf sich wirken. Folgen Sie den Hinweisen der jungen Dame, die sich dort im Pool vergnügt. Auch an dieser Stelle sei der Hinweis gestattet, daß ein Gentleman die Kleider ablegt (undress), bevor er einen Pool betritt. Schauen Sie sich nun einmal die Dame an, mit der Sie im Pool sitzen. Unterhalten Sie sich mit Ihr, bis Sie mehrmals die gleiche Meldung bekommen. Dann geben Sie Ihr den Apfel und schauen zu, wie Ihr Traum vom Glück Wirklichkeit wird.

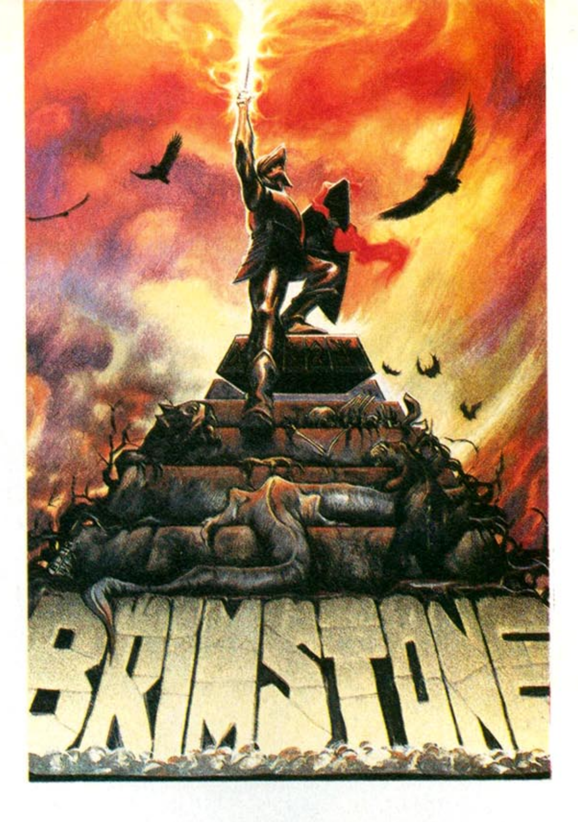
(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Brimstone

Hersteller: Synap
System: MS-DOS
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 79,95 DM



Neben Infocom gibt es nur wenige Softwarehäuser, die auf dem Feld der Adventures mitreden können. Synapse gehört spätestens seit Mindwheel dazu. Aus derselben Werkstatt kommt nun Brimstone

Sir Gawains Traum

Gawain, einer der edlen Ritter der berühmten Tafelrunde König Arthurs, liegt müde auf seinem Bett und lauscht den beruhigenden Klängen des Barden, der den Raum mit ihm teilt. Bald nach dem Einschlafen findet er sich in einem seltsamen Traum wieder.

Er steht auf einer von Mondlicht überfluteten Ebene und sieht vor sich eine majestätische Burg, die ihn magisch in ihren Bann zieht. Hier findet er in einem scheinbar verzauberten Glaskasten eine Rüstung, an die er erst gelangt, wenn er das Rätsel, das auf der Kiste geschrieben steht, lösen kann. In den anderen Räumen der Burg warten weitere Prüfungen auf den unerschrockenen Recken, bevor er dann endlich in die Unterwelt Ulro eindringen kann. Dort muß er sich mit bösen Mächten herumschlagen, wenn er wieder unbeschadet aus diesem Alptraum erwachen will...

Nicht wie die Legende

Die auf den ersten Blick erwartete Parallelität zu den Geschichten der Tafelrunde, wie man sie allgemein kennt, findet in dieser "Electronic Novel" aus dem Hause Synapse und Broderbund also nicht statt.

Eingeführt in die mittelalterliche Welt unseres Helden wird der Spieler durch ein sehr schön aufgemachtes Anleitungsbuch. In der Tat es handelt sich dabei um ein gebundenes Buch, das wohl das Flair der "Electronic Novel" untermalen soll, denn man hätte der Einfachheit halber auch Textadventure zu diesem Programm sagen können. Dies sei allerdings ganz am Rande, des besseren Verständis wegen, angemerkt. Neben der üblichen Einführungsgeschichte enthält das Buch alle für das Spiel wichtigen Befehle und ein großes Adventurers-Diary, also viel Platz, um seine eigenen Gedanken oder wichtige Stellen innerhalb des Spiels festzuhalten.

Die Bildschirmgestaltung von Brimstone ist schlicht. Im unteren Drittel hat das Programm ein Eingabefenster, der Rest des Bildschirms bleibt frei für Beschreibungen und Reaktionen des Adventures. Brimstone verfügt über die üblichen Eingabemöglichkeiten eines gehobenen Textadventures. Der Parser versteht also mehr als nur simple Verb-Objekt-Eingaben. Man kann ihn auch mit komplexeren Sätzen füttern, ohne das Teile der Eingaben verschluckt werden. Überhaupt hat das Spiel einen durchaus komfortablen Parser, obgleich er derweilen nicht allzu große Unterscheidungen bezüglich der Eingaben macht. So fällt auf, daß er zwar viele Worte aus den Raumbeschreibungen vorgibt zu kennen, bei genauerer Betrachtung sie aber alle auf wenige Dinge zurückführt.

Zu den Besonderheiten von Brimstone gehört, daß das Programm zeitabhängig abläuft. Die interaktiven Prozesse können nicht dadurch gebremst werden, daß man keine Eingaben macht, das Programm läuft unabhängig davon weiter. Die Geschwindigkeit der Zeit läßt sich allerdings durch Sonderbefehle beeinflussen.

Fazit

Resümierend kann festgestellt werden, daß es sich bei Brimstone zwar nicht um die sensationelle Neuerscheinung auf dem Gebiet der Textadventure handelt, daß das Programm aber auch keinen Vergleich mit den meisten anderen Produkten dieses Genres scheuen muß.

(Joachim Freiburg/hs)

```
  At court, all was bright, as the King's retainers made preparations for
the next day's feast.  The smell of roast pork and apples filled the stone
chambers, and while the servants worked, the knights took their leisure.

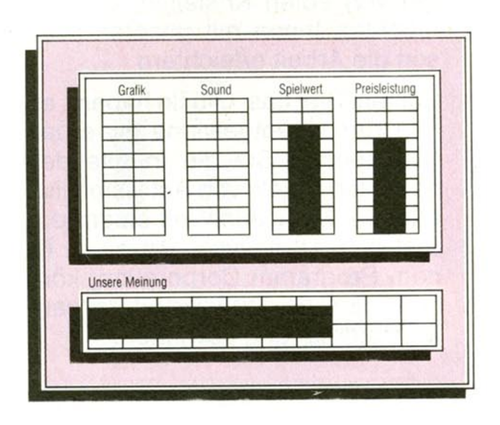
  In the Knights' Chambers, Sir Gawain lay on his bed, listening to his
friend Sir Bedivere play on the lute.  Of all the knights, Sir Bedivere was
the most accomplished musician, but Sir Gawain grew drowsy as he listened.

  The music sprang from the strings, and seemed to beckon Gawain to sleep.
Indeed, his limbs grew heavy, and he closed his eyes.
  In Gawain's chamber of the knight's quarters were four beds, with the
shield and sword of a knight hanging above each one.  The walls were hung
with tapestry.  The sound of Sir Bedivere's lute filled the small stone room
like rich incense.  "Well, well, well," said the knight, examining Sir
Bedivere.
  Sir Bedivere played a folk melody that he had learned as a youth in
Northumberland.

yes
cab
```

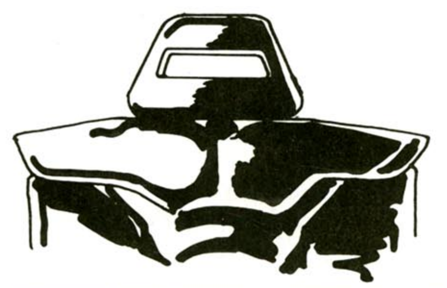
Bildschirmfoto: MS-DOS

In einem bösen Traum wird Ritter Gawain in ein unheimliches Land versetzt. Gawain kann der geisterhaften Traumwelt nur durch die Macht des Brimstones entkommen.



Wettbewerb

Corporation's Competition







Liebe Leser!

Wir begrüßen Sie herzlich zu unserem Wettbewerb, den wir in dieser Ausgabe zusammen mit der Firma Activision, basierend auf dem neuen Spiel Corporation, ausgerichtet haben.

Inhalt dieses Spieles ist das Schürfen von edlen Kristallen, und wir möchten Ihnen mit unseren Preisen die Arbeit erleichtern.

Sollten Sie das Glück haben, einen der Hauptgewinne zu erhalten, können Sie die Inhalte des neuesten Spiels von Activision live erleben. Aber auch mit einem der anderen attraktiven Preise, z.B. dem Programm Corporation, können Sie viele Stunden interessanter Unterhaltung gewinnen.

Viele faszinierende Preise warten bereits auf die glücklichen Gewinner. Damit die Preise auch den Weg zu Ihnen finden, brauchen Sie nur eine Postkarte mit der richtigen Lösung an uns, den

DMV Verlag,
Postfach 250
3440 Eschwege
– Stichwort Corporation –

zu senden. Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir als

1. Preis: 1 programmierbaren, ferngesteuerten Omnibot

2. Preis: 1 Tomy D.J. Roboter

3. Preis: 1 16 Wheel Drive King Climber

4.-15. Preis: je 1 Spiel Corporation

Und hier die Fragen, die Sie uns beantworten sollen.

Wir stellen Ihnen auf dieser Seite fünf Fotos von berühmten Robotern vor. Sie sollten uns mindestens drei der Filme nennen, aus denen die abgebildeten Roboter entnommen sind. Einfach die Lösung auf die Postkarte schreiben, und ab geht die Post!

Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

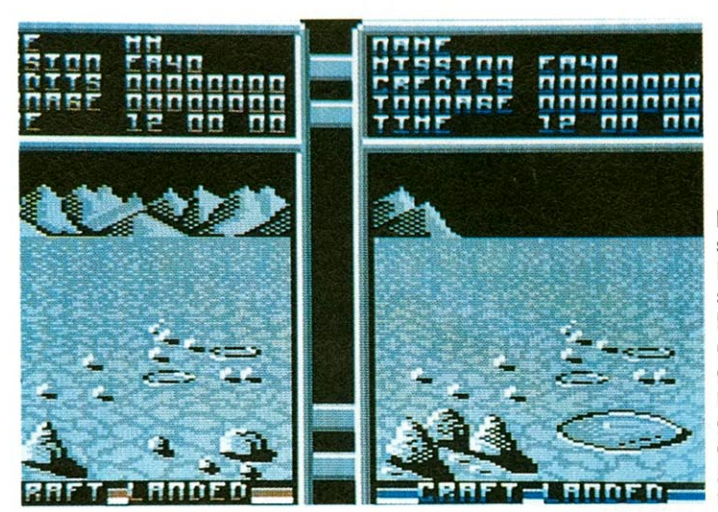
Einsendeschluß ist der 01.10.1988,

entscheidend ist das Datum des Poststempels.

Mitarbeiter des DMV Verlages sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Und nun viel Spaß bei der Beantwortung der Fragen!

Corporation

Hersteller: Activision
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: 49,95



Bildschirmfoto: C-64



Der Abbau von Kristallen ist normalerweise eine beschauliche Tätigkeit. Wenn jedoch die Konkurrenz sogar zur Sabotage und offenem Angriff übergeht, ist es mit dem ruhigen Arbeiten schnell vorbei.

Minorthianische Kristalle

Im Jahr 3026 A.D. haben sich die politischen Verhältnisse gegenüber der heutigen Zeit sehr verändert. Nicht Nationalität ist wichtig, sondern die Zugehörigkeit zu einer Corporation. Dies beinhaltet unter anderem einen Arbeitsplatz, eine Wohnung und einen bestimmten Kreditrahmen, der abhängig von der Position innerhalb der Corporation eingeräumt wird. Das Erfolgsrezept innerhalb der Corporation ist einfach: Erfolg. Erfolg sichert den Arbeitsplatz und bringt eine Beförderung mit sich.
Ihre erste Mission besteht darin, von einem Asteroiden eine vorgegebene Menge minorthianische Kristalle zu bergen. Der Asteroid befindet sich aber auf einem Kollisionskurs mit einem Mond, so daß nur eine begrenzte Zeit zum Schürfen der Kristalle genutzt werden kann. Die Kristalle stellen einen derart seltenen und wertvollen Rohstoff dar, daß die Konkurrenz sämtliche Register ziehen wird, um ihrerseits die Kristalle zu bergen.

Bergung mit Hindernissen

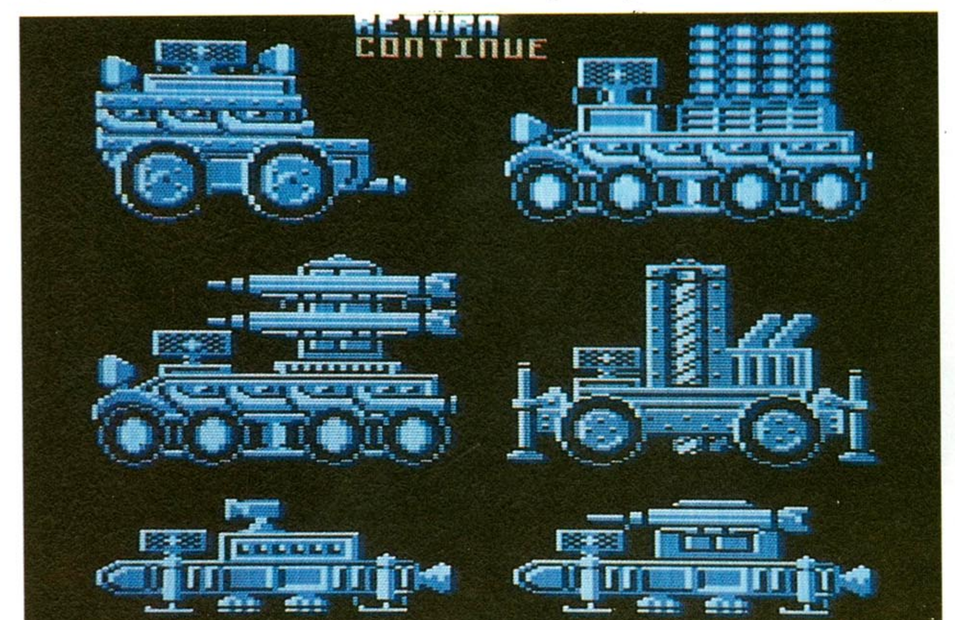
Da Sie zu Beginn des Spieles bereits über 2000 Credits verfügen, können Sie sich einige ferngelenkte Arbeitseinheiten zulegen. Sechs verschiedene Einheiten stehen zur Auswahl, vom automatischen Schürfroboter über ferngesteuerte Trucks und Spähwagen bis hin zu fahrbaren Raketenstationen zum Schutz der eigenen Fördereinrichtungen. Mit den fahrbaren Kanonen können Sie unter anderem auch Lastwagen der Konkurrenz überfallen und deren Kristalle an sich bringen. Von allen Einheiten stehen zwei verschiedene Versionen zur Auswahl. Zum einen gibt es den Solarantrieb, der zwar preisgünstig ist, jedoch auf der Schattenseite des Asteroiden nicht eingesetzt werden kann. Zum anderen gibt es noch den Fusionsantrieb, der zwar teurer ist, aber überall verwendet werden kann.

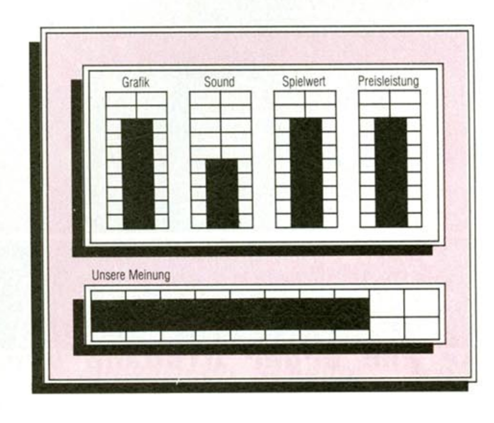
Sollte es Ihnen gelingen, die Mission zu einem erfolgreichen Abschluß zu bringen, erhalten Sie einen Code, der die Zugangsberechtigung zu einer anderen Mission darstellt. Da Sie bei der folgenden Mission über einen höheren Kreditrahmen verfügen, sollten Sie sich den Code am besten notieren. Bevor Sie allerdings mit dem Schürfen beginnen, sollten Sie die Umgebung einer Untersuchung mit Hilfe einer speziellen Einheit unterziehen. So können Sie feststellen, wo die begehrten Kristalle zu finden sind. Das Erkundungsfahrzeug hinterläßt bei der Aufklärung des Geländes Marken, die einerseits Kristall-Lagerstätten und andererseits gefährliche Bereiche der Oberfläche durch entsprechende Färbung kennzeichnet. Mit diesen Informationen versehen, entscheidet die persönliche Strategie über Erfolg oder Mißerfolg der Schürfaktion.

Resümee

Corporation versteht sich als Strategiespiel mit reichhaltigen Entscheidungsmöglichkeiten. Eine solide, joystickgesteuerte Menüoption gestaltet sämtliche Kontrollfunktionen einfach und übersichtlich. Abgerundet wird dieser Eindruck durch eine zweckmäßige Grafik. Entscheidend ist jedoch die Komplexität des Spieles, da verschiedene strategische Überlegengen zum Erfolg führen können. So bleibt es jedem selbst überlassen, seinen Weg zum Erfolg zu finden.

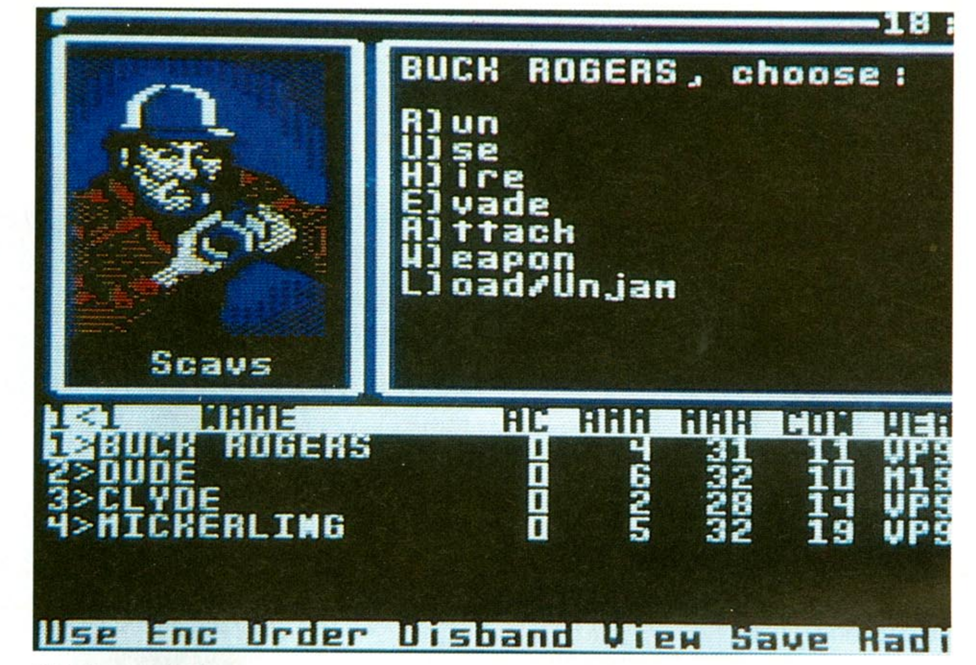
(mm)





Wasteland

Hersteller: Interplay Prod
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, Amiga & Atari St Versionen sind angekündigt.
Preis: 59,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

Nach dem Jüngsten Tag

Der Atomkrieg hat stattgefunden und Auswirkungen gezeitigt wie Legionen von Schriftstellern sie in ihren düstersten Visionen nicht hätten imaginieren können.

In der Wüste, die der Krieg hinterließ, finden sich immer wieder die zerstörten Reste der Zivilisation,die erfüllt-sind von neuerwachtem, seltsamem Leben. Nur im Rangerzentrum, im Süden des Landes, treffen sich immer noch die Abenteurer auf ihren Reisen durch das Ödland. Dort trifft der Spieler von Wasteland das erste Mal auf seine Reisegefährten. Diese Charaktere können selbst gestaltet werden, und für den eiligen Spieler wurde an vorgefertigte Personen gedacht. Bis zu sechs Personen können sich einer Party anschließen, von denen allerdings nur vier direkt durch den Spieler kontrolliert werden. Die verbleibenden beiden Plätze der Gruppe bleiben Charakteren vorbehalten, die sich der Party während der Reise durch das Ödland anschließen. Diese Charaktere können vom Spieler nicht beeinflußt werden, Sie werden vom Spiel kontrolliert und handeln nicht immer so, wie man sich dies vorstellt.

Durch den radioaktiven Fall Out sind natürlich auch die obligatorischen Mutationen entstanden, welche nun zu allen Zeiten das Land durchstreifen.

How to be a Ranger

Vier ganzer Disketten bedarf es, die Welt von Wasteland zu speichern. Wer sich diesem Spiel widmet, der wird einer Vielzahl unterschiedlichster Charaktere begegnen. Viele der Informationen, die zum Meistern dieser Einzelabenteuer notwendig sind, werden nicht durch das Programm vermittelt, sondern durch eine beiliegende Broschüre. Daß sich die Macher des Spiels dort weit ausführlicher als in einem Programm artikulieren können, ist klar, und dementsprechend fielen die Beschreibungen dort weit üppiger als üblich aus.

Die Charaktere einer Party müssen natürlich immer bemüht sein, durch Kämpfen Erfahrungen zu sammeln. Dies schlägt sich in Experience-Punkten nieder. Haben Sie genügend Punkte beisammen, kann sich ein Charakter eine Stufe anheben lassen, wodurch einige seiner persönlichen Eigenschaften verbessert werden.

Als unangenehm oder unschön kann man einige Macken im Kampfsystem von Wasteland bezeichnen, das gerade für Charaktere in niederen Leveln recht negativ ausfällt. So kann es passieren, daß ihre Abenteurertruppe auf schnelle Gegner stößt, bereits nach wenigen Schlägen bewußtlos am Boden liegt, und nur noch alle zwei bis drei Runden zu sich kommen, nur um erneut heftig angegriffen zu werden.

Fazit

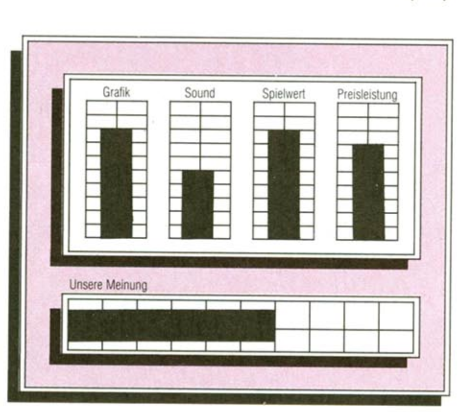
Wasteland gelingt es ausgezeichnet, eine gute Spielatmosphäre aufzubauen, noch dazu spielt es sich sehr abwechslungsreich und die dargebotene Grafik ist vom allerfeinsten, sieht man einmal von den Sequenzen ab, in denen die Party durch die postatomare Landschaft zieht. Mit einigen kleinen Macken ein sehr spielbares Rollen-Adventure.

(hs)



Bildschirmfoto: C-64

Ganz deutlich merkt man, daß hier die Profis von Interplay, die schon mit Bards Tale Erstaunliches ablieferten, am Werk waren. Dieses neue Spiel setzt bei SF Rollenspielen einen neuen Standard.



Desolator

Hersteller: US-Gold
System: C-64, Atari St, Amstrad CPC, Spectrum
Preis: 49,95 DM

Kampf dem Kalifen

Der Kalif von Kairo hat ein nicht gerade alltägliches Hobby; er sammelt kleine Kinder. Von seinen Spionen läßt er Sie in aller Welt rauben, um sie dann auf magische Weise im Inneren von Spiegeln einzusperren.

Ein gewisser MAC soll dem garstigen Kalifen zu Leibe rücken und die arme Kinderschar aus ihren tristen Gefängnissen befreien.

Mac muß sich während seiner ganzen Jagd einer Horde immer wieder angreifender Unholde erwehren. Hierbei verläßt er sich allerdings nicht auf irgendwelche Schußwaffen, sondern rückt seinen Gegnern mit Karatetricks zu Leibe.

Das Spielfeld stellt die Ländereien des garstigen Kalifen dar, welche aus Parks, Seen, Bächen, Wäldern, Palästen und Verliesen besteht. In diesen Räumen finden sich immer wieder Spiegel. Stellt sich MAC vor sie und schlägt auf sie ein, erscheint eines der darin eingekerkerten Kinder. Gelingt es nun noch, das Kind unter die Fittiche zu nehmen, erhält MAC Bonuspunkte. Je tapferer MAC sich bei seinem Kampf schlägt, desto besser, denn nach genügend gewonnenen Fights werden die Fähigkeiten MACs verbessert, allerdings werden auch MACs Gegner mit zunehmender Dauer des Spiels immer stärker und agressiver.



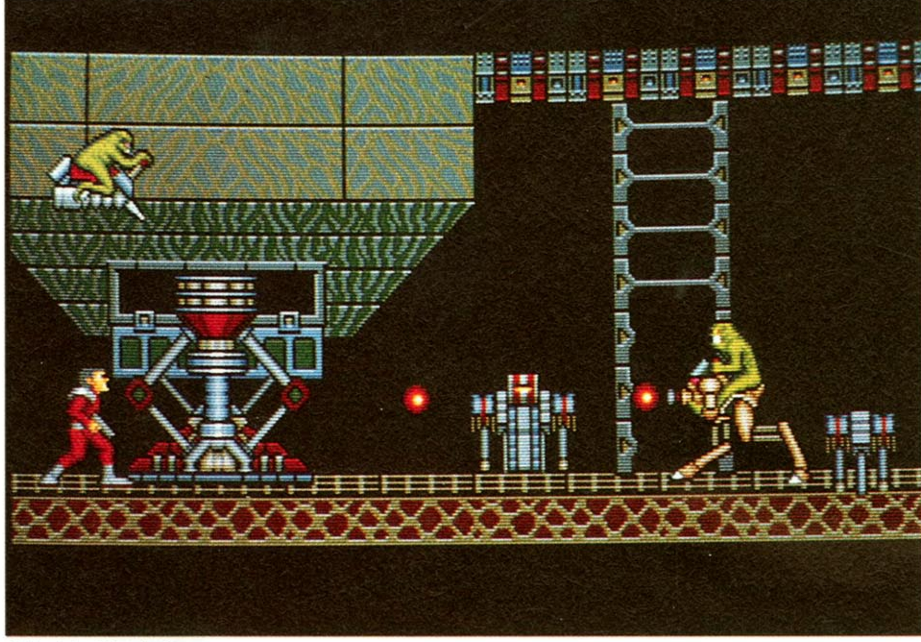
Bildschirmfoto: C-64

(hs)

Unsere Meinung

Obliterator

Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur
Systeme: Amiga, Atari ST
Preis: 79,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Die letzte Mission des letzten Obliterators?

Acht Jahre sind nun die Clone Kriege vergangen, und seit dem hat niemand die Hilfe der Obliteratoren benötigt. Jetzt ist es Ihr Job, die Erde zu retten. Die vereinigte Sternenflotte hatte keine Chance gegen das riesige Alien-Raumschiff, daß sich der Erde nähert. Nach letzten Informationen handelt es sich um einen gemeinschaftlichen Angriff mehrerer Aliens-Zivilisationen, die sich die Föderation bei ihren Expandierungs-Bestrebungen zu Feinden gemacht hat. Der Plan Ihrer Vorgesetzten ist relativ einfach, Sie werden mit Hilfe eines Materietransmitters in das feindliche Raumschiff teleportiert, und sollen dort verschiedene Aufgaben erledigen. Zum einen sollen Sie den Plasmaantrieb des Schiffes sabotieren, indem Sie die Steuereinheit für den Antrieb an sich bringen. Doch damit nicht genug, müssen Sie noch eine Informationseinheit finden, damit Ihrem Hauptquartier genügend Daten für die Vernichtung des Alien-Raumschiffes zur Verfügung stehen.

Die Transformation war erfolgreich und Sie landen irgendwo im hinteren Bereich des Alien-Raumkreuzers. Die Luft ist atembar, und die Mission kann beginnen...

Sie sehen Drak, unseren Obliterator in der Seitenansicht. Drak kann sich nun grundsätzlich nach rechts und links bewegen, an Türen und Fahrstühlen die dahinter bzw. darüberliegenden Räume betreten. Sind Sie über den Rand des Raumes hinausgetreten, scrollt das nächste Bild aus der entsprechenden Richtung auf den Schirm. Gesteuert wird der Obliterator mit Hilfe des Joysticks (rechts/links/Halt/Feuer), der Tastatur (die Leertaste schaltet zwischen der Actionzeile und der Statusanzeige), sowie der Maus, mit der Sie die verschiedenen Action-Symbole anwählen können. Das Action-Icon bewirkt die Aufnahme eines gefundenen Gegenstandes, das Herausnehmen einer Steuereinheit bzw. die Aktivierung des Shuttles nach erfolgreichem Beenden der Mission.

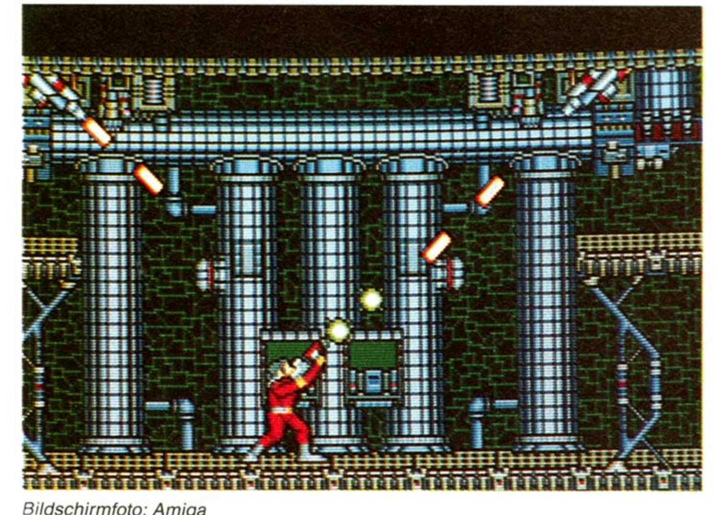
Die Mission

Der Phaser, mit dem Sie Ihre Mission beginnen, ist anfangs wohl recht nützlich, wird Ihnen bei der Überwindung stärkerer Gegner jedoch kaum helfen können. Sie können jedoch ein Maschinengewehr finden, mit dem Sie die überwiegende Anzahl organischer Gegner ausschalten können. Für unsere gepanzerten Freunde empfiehlt sich die Verwendung des Blasters, dessen Geschosse zwar langsam, aber unaufhaltsam sind. Für noch höhere Anforderungen, wie das Zerstören von Wänden, leistet die Bazooka gute Dienste.

Resümee

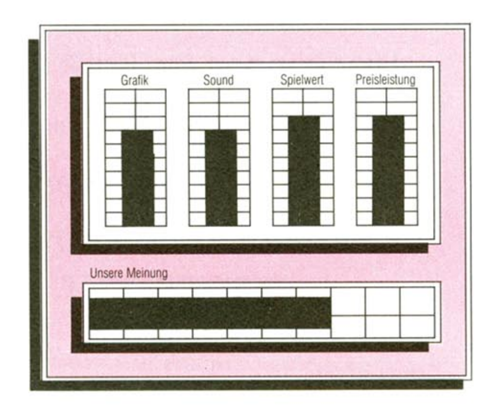
Wirklich ein gutes und durchdachtes Arcaden-Adventure, ist unsere Meinung zu dem neuesten Produkt aus dem Hause Psygnosis. Obwohl die Spielidee nicht unbedingt neu ist, gelang Psygnosis eine hervorragende Umsetzung, die nicht nur durch die sehenswerte Grafik, sondern auch durch flüssige Animationssequenzen und eine hörenswerte Musikuntermalung besticht. Bei der Vielzahl der gebotenen Features sollte man sich zuerst mit der auf den ersten Blick etwas komplizierten Steuerung vertraut machen, doch ab diesem Punkt wird es schwierig, sich wieder von Drak, unserem Helden, zu lösen.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Alleine in einem bedrohlichen Alien-Raumkreuzer müssen Sie die wichtigsten Steuereinheiten an sich bringen und entkommen, um die Erde zu retten.



Ooze

Hersteller: Ariola Soft
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: 79,95 DM

Als die Geister mürbe wurden...

Ham Burger, der Neffe des alten Cheez Burger, erbt den alten Stammsitz der Familie und damit auch, was er allerdings noch nicht weiß, sämtliche dort wohnende Geister.

Doch in dem alten Haus leben nicht nur Spukgespenster, in den staubigen Wänden verbirgt sich auch eine durch und durch böse Wesenheit. Dieses unheilige Etwas ist auch für das verfrühte Ableben des Cheez Burger verantwortlich. Die einzige Chance des Erben gegen das unheilige, grausame Wesen sind die Gespenster von Carefax Abbey. Gelingt es Ham Burger, alle Geister auf seine Seite zu ziehen, kann er vielleicht gegen OOZE bestehen.

Es erfüllt mit Hoffnung, daß trotz der allseits bescheinigten Untauglichkeit der deutschen Sprache für Abenteuerspiele solche immer wieder auf den Markt kommen.



Bildschirmfoto: Amiga

Die technische Seite des Programmes ist ganz in Ordnung, soweit dies bei einem deutschen Parser möglich ist. Was uns weniger gefiel, sind die Texte des Spiels. Allenthalben wird versucht, eine unheimliche Atmosphäre zu erzeugen, in die parodistische Elemente à la Ghost Busters eingebracht wurden. Leider ging diese Gratwanderung in die Hose. Und wenn wir schon einmal dabei sind, Wort und Namensspiele wie Ham und Cheez Burger sind bar jeden Humors und unseres Erachtens ganz einfach dämlich. (hs)

Unsere Meinung

ELITE

Hersteller: Firebird
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64/128, CPC, MS-DOS, Spectrum
Preis: 59,– DM

Der Trip in den Weltraum mit der schnittigen Cobra MKII, das ist seit geraumer Zeit der unerfüllte Traum der PC-Besitzer, war es bisher doch ausschließlich den Eigentümern "kleiner" Computer vorbehalten, sich mit dem Weltraumepos Elite vergnügliche Stunden zu schaffen.

Elite, das ist ein Handel- und Kampfspiel in acht Galaxien mit insgesamt mehr als 2000 Planeten. Mit wenig Geld ausgestattet, ist es Aufgabe des Spielers, durch geschickten Handel dieses zu vermehren, sein Schiff gut auszurüsten und sich seiner Haut im harten Kampf mit den Piraten des Alls zu wehren. Der Anflug und das Andocken an die an jeden Planeten angeschlossenen Coriolisstationen machen das eigentliche Spielgeschehen aus.

Nur die Besten können zur Elite gehören

Diese Spielphase ist in schneller Vektorgrafik programmiert. Das Abschießen von Bösewichten wird mit Prämien vergütet und läßt den Piloten auf der Karriereleiter der Raumflieger Sprosse für Sprosse nach oben steigen. Am Ende der Leiter steht die Einstufung des Elite-Kämpfers, womit auch der Name des Spiels erklärt wäre. Da es sich hierbei um die Umsetzung eines schon älteren Spieles handelt, fragt man sich natürlich nach der Güte der Umsetzung, nach möglichen Erneuerungen und, besonders im Hinblick auf die ungleich größeren Speicherkapazitäten der IBM-Kompatiblen im Vergleich mit den Homecomputern, nach evtl. Erweiterungen.

Die erste Frage dürfte dabei sein, inwieweit die schon auf dem C64 und dem CPC schnelle Vektorgrafik in der neuen Version gelungen ist. Es reicht eigentlich ein Wort: überwältigend!

Nicht genug damit, daß die Geschwindigkeit um ein Vielfaches gesteigert wurde; die Macher setzten noch eins drauf, indem sie eine Spielvariante zur Verfügung stellten, die es erlaubt, die drahtigen Raumschiffe durch ausgefüllte Versionen derselben zu ersetzen, was das Spiel grafisch gesehen in die allererste Güteklasse katapultiert.

Auch die Möglichkeit, mit Hilfe des Zusatzprogramms "Screen.com" jederzeit Momentaufnahmen des Spiels auf Diskette und Drucker zu bringen, ist durchaus anerkennenswert. Leider fehlt in der Anleitung die Beschreibung dazu, deshalb sei sie hier kurz wiedergegeben: Durch gleichzeitigen Druck von <Alt> <Ctrl> und <PrtSc> kann man jederzeit Bildschirmabdrücke erstellen. Nach Beendigung des Spiels lassen sich diese Dateien mit Screen.com hintereinander auf den Bildschirm rufen und per <PrtSc> natürlich auch auf den Drucker bringen.

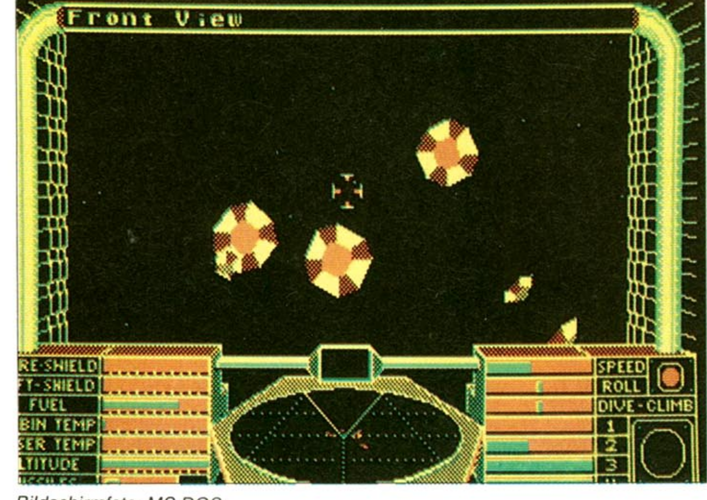
Resümee

Ab einem bestimmten Punkt läßt der Reiz des Herumfliegens stark nach, da man mit den Gegnern keine Probleme mehr hat und auch Geld in Fülle besitzt. Hier sollten dann eigentlich die eingestreuten Sonderaufträge für das Salz in der Suppe sorgen. Vom C64 gute und lange andauernde Aufgaben gewohnt, wurde man bereits in der CPC-Version arg enttäuscht. Was sich in dieser Hinsicht auf dem PC tut, kann man getrost vergessen. Ganze drei Sondermissionen, die ohne jedes Problem gelöst werden können. Schade, denn so etwas muß einfach nicht sein. Aber vielleicht existiert ja doch noch die neunte Galaxie mit ungeahnten Geheimnissen.

(Joachim Freiburg/hs)

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung



Bildschirmfoto: MS-DOS

Ein äußerst komplexes System von Planeten und Stützpunkten muß erkundet werden. Doch behalten Sie die Piraten im Auge.

The Armageddon Man

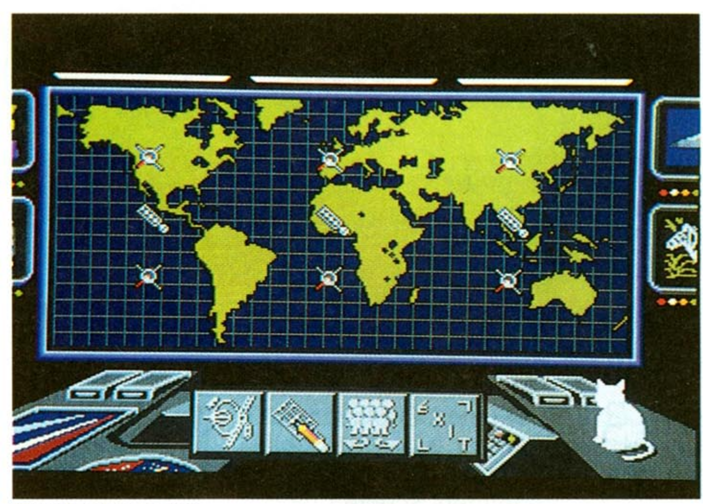
Hersteller: Martech
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, C-64, CPC
Preis: ca. 44,– DM

Verhindern Sie den Dritten Weltkrieg

Wir schreiben das Jahr 2032 AD. Durch massive Aufrüstung der nuklearen Waffenarsenale, in den letzten 30 Jahren, steht die Welt am Rande eines nuklearen Holocaust. Um eine mögliche Vernichtung der Erde zu verhindern, haben sich alle 16 nuklearen Supermächte zu einer Allianz zusammengeschlossen, die den Namen UNN (United Nuclear Nations) trägt. Diese Organisation soll die wirtschaftliche, militärische und ökonomische Beziehung zwischen den einzelnen Nationen regeln und koordinieren, denn jede Nation ist in der Lage, den letzten Weltkrieg auszulösen.

Krieg und Frieden...

Nun ist es Zeit für Sie, auf den Plan zu treten. Sie übernehmen die Rolle des Oberhauptes der UNN. Ihre Aufgabe ist es, zwischen den einzelnen Nationen so zu agieren, daß keine großen Konflikte zwischen ihnen entstehen. Dabei bedienen Sie sich verschiedener Hilfsmittel, diplomatischer, militärischer und ökonomischer Art, um Frieden zwischen den Nationen zu erreichen. Aber Vorsicht! Nicht wenige Auseinandersetzungen werden durch Terroristen angestiftet. Ihr "Arbeitsplatz" besteht aus einer Weltkarte und einem Leitstand, von wo aus Sie alle Aktionen abrufen können, z.B. Statusanzeigen der verschiedenen Länder, Anweisungen an die Nationen usw...



Bildschirmfoto: Amiga

Das Spiel ist beendet, wenn ein Weltkrieg ausbricht oder Sie von der UNN Vollversammlung abgewählt werden. Leute, die diese Art von Spielen mögen, werden ihre Freude daran haben, denn es ist nicht leicht, die gestellte Aufgabe zu erfüllen.

(Götz Keller/mm)

Unsere Meinung

Spinworld

Hersteller: Axxion
System: Amiga
Steuerung: Joystick
Preis: 59,95 DM

Ein heißes Pflaster...

Vor einiger Zeit entdeckten Wissenschaftler einen neuen Himmelskörper. Er erhielt den Namen Spinworld. Ein Zentralkörper wird in einer Entfernung von 34.000 km von einem Ring umgeben, der denen des Saturn nicht unähnlich ist. Theorien gehen dahin, daß der Zentralkörper früher aus einem künstlichen Körper bestand, der aus unbekannten Gründen kollabierte. Weiterhin wurde festgestellt, daß das gesamte Objekt durch sechsdimensionale Kräfte zusammen gehalten wird.

Laser und Raumminen

Nach dem Erreichen von Spinworld wird es gefährlich. Ganze Horden von angreifenden Aliens machen Ihnen das Leben schwer. Doch nicht nur aus den Tiefen des Raumes droht Gefahr. Die Aliens haben sich ein Vergnügen daraus gemacht, etliche Raumminen großzügig zu verteilen. Ebenso tödlich sind die verschiedenen Stützpunkte der Aliens. Berühren Sie einen solchen Stützpunkt, wenn er erleuchtet ist, hauchen Sie eines Ihrer vier Leben aus. Vorsicht ist auch beim Einsatz des Bordlasers geboten. Wenn Sie zu oft schießen, heizt sich der Laser auf eine recht hohe Temperatur auf. Um die reibungslose Funktion sicherzustellen, wird der Laser vom Bordcomputer abgeschaltet, und eingefroren. So kühlt er sich in relativ kurzer Zeit wieder ab.

Wenn es wirklich einmal brandgefährlich werden sollte, können Sie sich in eine Zeitblase einschließen.

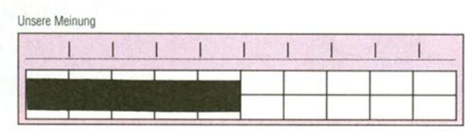


Bildschirmfoto: Amiga

Solange Sie sich in dieser Zeitblase befinden, kann Ihnen nichts passieren. Von der grafischen Realisation recht gut gelungen, reiht sich Spinworld nahtlos in die unübersehbare Flut der Shoot'em Ups mit Weltraumhintergrund ein.

(mm)

Unsere Meinung



Ports of Call

Hersteller: Aegis
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Maus/Tastatur
Systeme: Amiga, PC
Preis: 69,95 DM

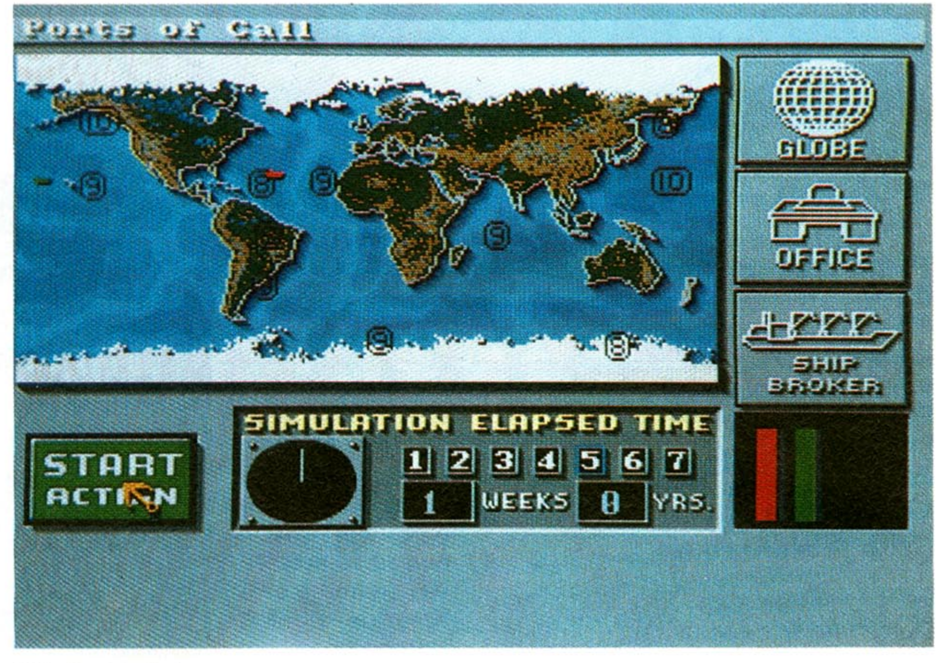
Lustig ist das Reederleben

Ports of Call ist eine Simulation der Superlative. Ziel ist es, eine Schiffahrtslinie aufzubauen, mit den zur Verfügung stehenden Schiffen möglichst Gewinne einzufahren und sein Imperium zu vergrößern. Das hört sich relativ einfach an, aber um das angestrebte Ziel zu erreichen, müssen Sie unter anderem Ihre Fähigkeiten als Kapitän unter Beweis stellen.

Ports of Call – Seehandel für Fortgeschrittene.

Zunächst steht der Erwerb eines geeigneten Schiffes im Vordergrund. Zu diesem Zweck suchen wir den Shipbroker auf. Dort können wir dann aus einer wirklich reichhaltigen Auswahl das Schiff aussuchen, das unseren Vorstellungen entspricht.

Doch der Kaufpreis eines Schiffes sagt noch nicht viel aus. So können Sie mit Ihren fünf Millionen auch ein Schiff der High- Tech Klasse erwerben, das ca. zwölf Millionen Dollar kostet. Sie müssen vierzig Prozent des Betrages als Deposit hinterlegen, den Rest finanzieren Sie über Pfandbriefe, die Sie natürlich im Laufe des Spieles Stück für Stück zurückzahlen müssen. Es verbleibt



Bildschirmfoto: Amiga

Ihnen noch eine knappe Million für diverse andere Ausgaben, und Sie können Ihre erste Fracht chartern.

Nun können Sie eigentlich ablegen. Da die Lotsen aber recht häufig streiken, wird es immer wieder vorkommen, daß Sie Ihr Schiff per manus aus dem Hafen hinaus- oder hineinsteuern müssen.

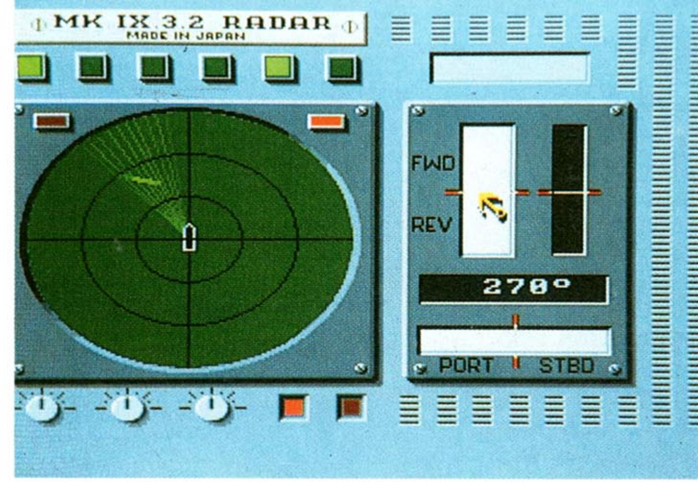
Auf Ihrer Reise müssen Sie sich ständig mit verschiedenen Problemen auseinandersetzen. Stürme und Schiffbrüchige werden Ihnen auf der einen oder anderen Route zusetzen, in anderen Situationen müssen Sie Eisberg-Felder oder Riffe umsteuern, und zu guter Letzt kann Ihr Schiff von Seeräubern geplündert oder in einer Kriegszone beschädigt werden. Ist der Zustand Ihres Schiffes aus irgend welchen Gründen unter einen kritischen Wert gesunken, wird Ihr Schiff den Meeresboden einer genaueren Prüfung unterziehen...

Manchmal werden Sie beim Beladen Ihres Schiffes angesprochen, ob Sie nicht vielleicht die eine oder andere "Kleinigkeit" mit Ihrer Fracht schmuggeln wollen. Für das Schmuggeln von fünfzig Kisten mit Waffen z.B. können Sie bis zu einer Million U.S. Dollar bekommen. Sicher eine verlockende Aussicht, doch Sie müssen auch mit Kontrollen rechnen, und das kann dann teuer werden.

Resümee

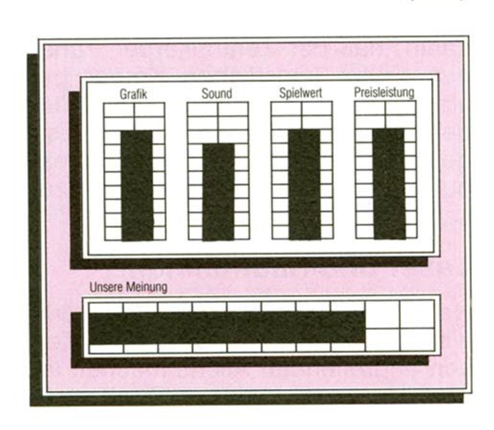
Ports of Call ist eine der überzeugendsten Simulationen, die in der letzten Zeit erschienen sind. Eine saubere Grafik, eine gute Spielidee und zahlreiche neue Features sind hier zu einem Spiel von Format zusammengestellt worden. Da jedes Spiel anders verläuft, kann Ports of Call kaum langweilig werden, zudem können Sie Ihr Glück ja auch einmal im Advanced oder Expert Modus versuchen. Es ist geradezu ein Beispiel dafür, daß Simulationen nicht auf den kriegerischen Hintergrund bezogen sein müssen, um interessant und vielseitig zu sein.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Da Sie den Ozean nicht alleine befahren, kann es schon einmal vorkommen, daß Sie sich mit einem anderen Schiff auf Kollisionskurs befinden. In dieser Situation müssen Sie schnell und präzise reagieren, um eine Katastrophe zu verhindern.

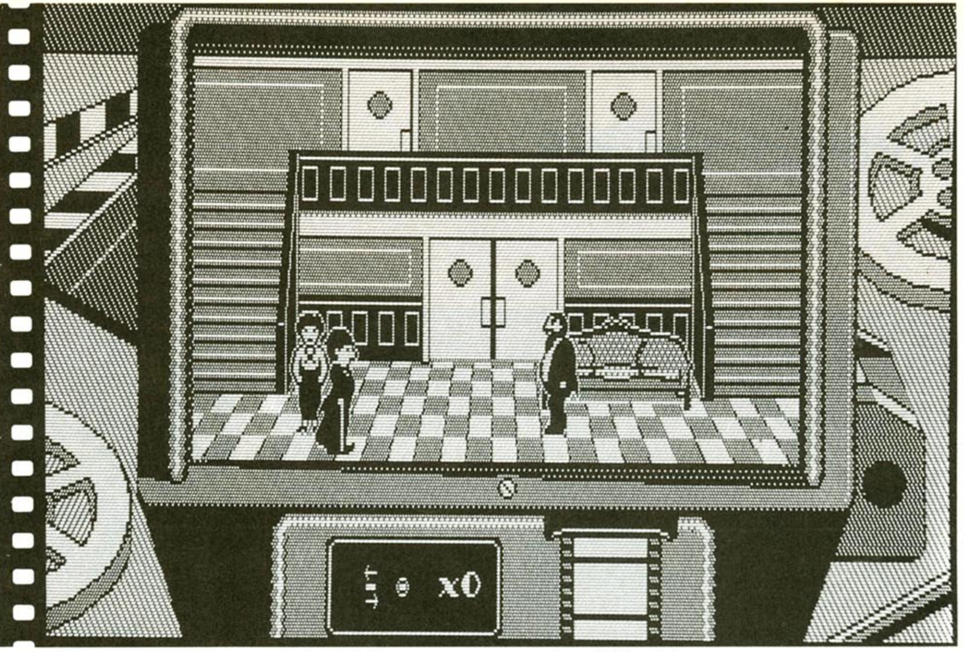


Charlie Chaplin

Hersteller: US Gold
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS, Atari ST, Amstrad CPC, C-64, Spectrum
Preis: ca. 80,– DM



Eine Legende als Computerspiel!



Bildschirmfoto: MS-DOS

Wer erinnert sich nicht an ihn, den legendären Stummfilmstar Charlie Chaplin. Mit Filmen wie "Moderne Zeiten", "Goldrausch" und "Der große Diktator" spielte er sich in die Herzen seines Publikums. Der kleine Mann mit den übergroßen Schuhen, der Melone und dem Rohrstöckchen wurde zu einem Symbol, das bis in heutige Zeiten fortbesteht.

Der Spieler findet sich unversehens in der Rolle eines Filmschaffenden wieder, dessen Aufgabe es ist, einem Film mit Charlie Chaplin zu drehen.

Während der Dreharbeiten steuern Sie Charlie, und natürlich müssen Sie sich bemühen, die Szenen so lustig wie möglich zu gestalten.

Sind alle Szenen abgedreht, geht Ihre Aufgabe weiter. Sie müssen nun an den Schneidetisch und aus den zusammengedrehten Szenen einen kompletten Film machen. Hierauf folgt die Uraufführung Ihres Films.

Die Reaktionen des Publikums können Sie anhand der nachfolgend erscheinenden Ausgabe von 'Variety' nachlesen.

Die dort zu findenden Kritiken spiegeln auch die Erlöse Ihres Filmes und von diesen wiederum hängt es ab, ob Sie noch einen Film drehen können. Die größten Sorgen, die man sich um das lange angekündigte Charlie Chaplin machte, war, ob das Medium Computerspiel einer Legende wie Chaplin gerecht werden könne.

(hs)

Unsere Meinung

The three Stooges

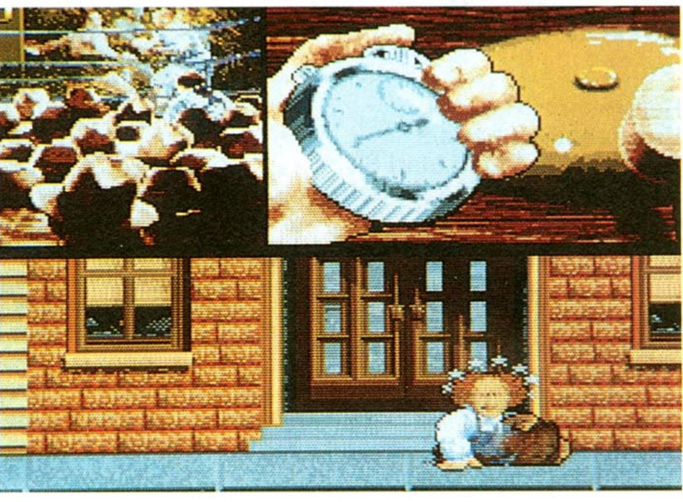
Hersteller: Cinemaware
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, C64 (angek.)
Preis: 79,95 DM

Klamauk total...

Es gibt eine Art Humor, die mag man, oder man mag sie nicht. Gemeint ist jener Humor, der sich durch Häme und Schadenfreude auszeichnet. Fliegende Torten gehören hier genauso zum Repertoire wie schallende Ohrfeigen und Tritte in diverse Hinterteile.

Die drei Stooges waren ein Schauspielertrio, das in hunderten von Kurzfilmen und Fernsehsendungen ihr komödiantisches Talent unter Beweis stellte. Ihre Art und Weise, sich gegenseitig zu verhauen, hat das Publikum mehr als einmal zu Begeisterungsstürmen hingerissen.

Cinemaware hat nun dieses Genre aufgegriffen und eben mit den drei Stooges ein Computerspiel gemacht. Die Geschichte hinter dem Spiel dreht sich um einen gierigen Banker, der ein Weisenhaus enteignen möchte. Die drei Stooges versprechen die fällige, nicht unbeträchtliche Summe rechtzeitig aufzutreiben.



Bildschirmfoto: Amiga

Der Weg der Stooges durch die Stadt hat etwas von einem Würfelspiel an sich. Im oberen Bildschirmrand erscheint ein Bereich, welcher in verschieden gekennzeichnete Felder eingeteilt ist. Über diese Felder wandert eine Hand, der Spieler kann nun durch Drücken des Feuerknopfes die Hand anhalten. Der weitere Verlauf des Spiels wird nun durch das getroffene Symbol bestimmt.

Die Grafik stellt eine gekonnte Mischung digitalisierter Bilder aus Orginal Stooges Filmen und animierter Grafik dar. Ein großes Kontingent von zufällig immer wieder passierenden Ereignissen, die aber nur selten durch den Spieler beeinflußbar sind, gestaltet die Stooges sehr unterhaltsam.

(hs)

Unsere Meinung

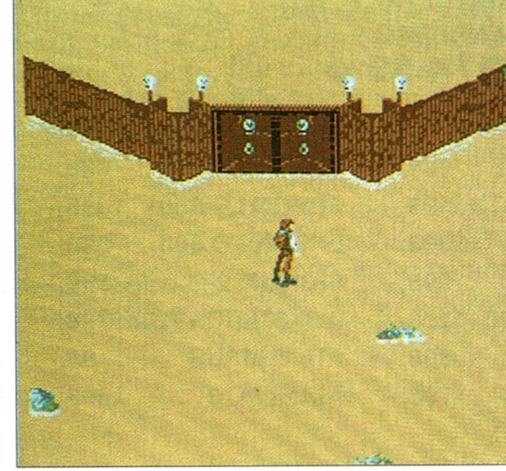
Bermuda Projekt

Hersteller: Mirrorsoft
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST
Preis: 79,95 DM

Das Geheimnis der Bermudas

Das Bermuda Dreieck gibt nun schon seit längerer Zeit Rätsel auf. Immer wieder verschwinden auf mysteriöse und unerklärliche Art und Weise Flugzeuge und Schiffe aus diesem ca. 720.000 Quadratmeilen großen Gebiet, ohne Spuren oder Wrackteile zu hinterlassen. Viele dieser Fälle versuchte man mit extremen Witterungsverhältnissen oder menschlichem Versagen zu erklären. Aber selbst bei großzügiger Auslegung dieser Faktoren bleiben eine ganze Reihe von Fällen, die nie geklärt wurden, und für die es nie eine einleuchtende Erklärung gab.

Als Reporter haben Sie in den genannten Vorkommnissen die Chance Ihres Lebens gewittert. Von der Luftfahrtbehörde konnten Sie sich noch einige Informationen über in jüngster Zeit verschwundene Personen beschaffen. Acht Personen sind es, die als vermißt gelten. Nachdem Sie ein kleines Sportflugzeug gechartert haben, brechen Sie sofort zum Bermuda-Gebiet auf.



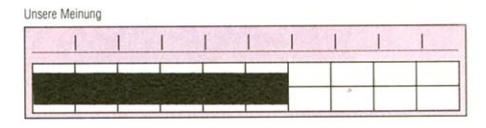
Bildschirmfoto: Atari ST

Unglücklicherweise stürzt Ihr Flugzeug auf einer kleinen, scheinbar unbewohnten Insel ab. Die Reportage scheint intensiver und hautnaher zu werden, als Sie sich das zunächst vorgestellt haben. Nachdem Sie sich von dem Absturz ein wenig erholt haben, wartet die Insel auf eine ausgiebige Erkundung.

Ihre Aufgabe besteht nun aus mehreren Teilen. Zum einen müssen Sie ein Flugzeug finden, mit dem Sie diese Insel wieder verlassen können. Zum anderen müssen Sie überleben, was in der Wüste nicht gerade einfach ist. Auf jeden Fall ein interessantes Thema, das sich unser Reporter hier ausgesucht hat.

(mm)

Unsere Meinung



Romantic Encounters

Hersteller: Microillusions
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: 87, – DM

Der ultra-noble Privatclub "Dome", eine exklusive und hochtechnisierte Vergnügungsinstitution, bietet alles, was das Herz eines -Samstagabend-ausgehtyps- höher schlagen läßt. Vom ausgefallendsten Drink bis zur abenteuerlichsten Begegnung- in diesen Hallen ist man vor nichts sicher.

Um all diese Themen dreht sich Romantic Encounters, ein Programm, das man schwerlich in eine Kategorie wie Rollenspiel oder gar Adventure einordnen kann, obwohl man hauptsächlich über freie Texteingaben mit dem Programm kommuniziert. In einigen Situationen muß man sich auf eine von verschiedenen vorgegebenen Reaktionsmöglichkeiten festlegen.

Es stehen Ihnen weit über hundert verschiedene Szenarien zur Auswahl, die Sie für sich am Computer nachleben können. Szenarien, die alle möglichen und unmöglichen Situationen einer schwülen Nacht in sich bergen. Da kann es schon mal vorkommen, daß Sie bei ungeschickter Verhaltensweise erschossen werden, oder eine wilde Liebesnacht mit der Managerin verbringen.

```
CRYSTAL

1  Telling her in a friendly way, ''Well, it was a good
   idea anyway. Maybe some other time, when you don't
   have an important date.''

2  Telling her, you really understand that people make
   plans and have commitments. But you're not doing
   anything Saturday night. So she can let you know when
   she finds out what she's doing.

3  Asking her when she could let you know, then decide
   if her response fits in with your plans.

4  Tell her, that maybe the best thing to do might be to
   schedule a night when you're both sure you'll be
   free.

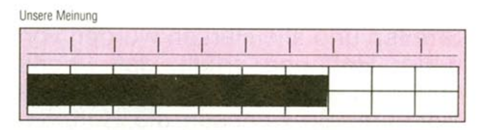
-Review------Your CHOICE [1-4]--| _
```

Bildschirmfoto: MS-DOS

Aber Vorsicht ist geboten. Die amourösen Abenteuer werden teilweise in so drastischer Weise geschildert, daß sich das Programm somit selbständig in die Kategorie "nicht jugendfrei" hievt.

(Joachim Freiburg/hs)

Unsere Meinung



Liebe Leser!

Im Preisausschreiben dieser Ausgabe können Sie ein brandaktuelles Programm aus dem Hause Martech gewinnen.

She - Fox, die Heldin dieses Programmes, muß sich gegen eine Vielzahl greulicher Monster verteidigen.

Wir möchten nun von Ihnen wissen, mit welcher Waffe She - Fox den Monstern gegenübertritt.

Haben Sie die Lösung gefunden, dann schreiben Sie eine Postkarte mit der Lösung an den

DMV Verlag
Postfach 250
3440 Eschwege
– Stichwort She - Fox –

Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir: **25 Programme "She - Fox" in den Systemen Atari ST, Amstrad CPC und C-64.**

sowie **5 Programme Cogon's Run im System Amiga.**

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen,

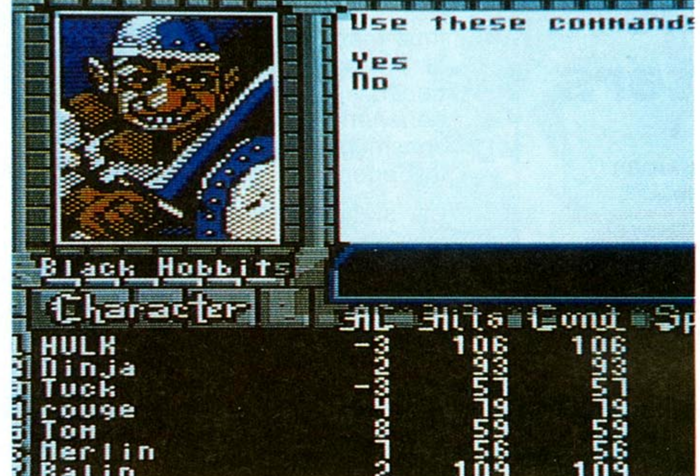
Einsendeschluß ist der 01.10.1988,

das Datum des Poststempels entscheidet. Bitte nennen Sie uns noch Ihr verwendetes Computersystem, damit wir die richtige Version an die Gewinner senden können. Mitarbeiter des DMV Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Viel Spaß!



Bards Tale III – Thief of Fate

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: 79,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

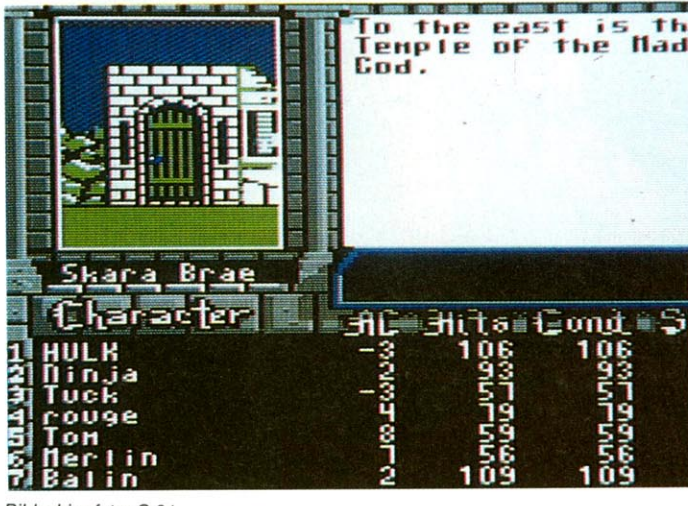
Monster aus sieben Dimensionen warten auf Sie. Lassen Sie sich von Bards Tale bezaubern, ohne von Ihren Gegnern verzaubert zu werden!

Die Ruinen von Skara Brae

Skara Brae, die einst schöne und stolze Stadt, liegt zu Ruinen verwüstet. Doch das war nicht immer so. Beginnen wir an dem Tag, als ganz Skara Brae den Sieg über Mangar feierte. Barden aus allen Teilen der Welt kamen zusammen, um die Heldentaten zu besingen, die zur Vernichtung von Mangar führten. Die Bürger von Skara Brae tanzten in den Straßen und alle Herzen wurden von neuer Hoffnung erfüllt, daß Friede und Wohlstand künftig in Skara Brae einkehre. So wuchsen die Hoffnungen auf eine glückliche Zukunft.
Doch dann, plötzlich, erschien Mangar's Meister, der verrückte Gott Tarjan, und verwandelte diesen Tag des Feierns und Freuens in ein mörderisches Blutfest. Schatten senkten sich über die Stadt, und untote Kreaturen quollen wie Maden aus verfaultem Fleisch durch die ganze Stadt. Die Bürger rannten um ihr Leben, aber es gelang keinem, den Kreaturen von Tarjan zu entkommen.
Tarjan muß vernichtet werden, so steht es in einer Schriftrolle zu lesen, die ein Sterbender in der Stunde seines Todes mit zittriger Hand schrieb. Aber nur das legendäre Schwert Hawkslayer, geführt von den Händen, die einst Mangar vernichteten, kann die Welt vor der Auslöschung jedweden Lebens bewahren. Ich bete, daß diese Schriftrolle die Helden erreicht, das Schicksal von Skara Brae und das der sechs Städte der Ebene ruht nun in Ihren Händen.

Helden und Schurken

Nun sitzen Sie in einem Flüchtlingslager in der Nähe der Ruinen von Skara Brae. Hier haben Sie auch alle Möglichkeiten, eine Gruppe von Abenteurern zusammenzustellen. Wie auch in Bards Tale I und II muß große Sorgfalt bei der Auswahl der Abenteurer walten, um vermeidbare Enttäuschungen zu verhindern. Ausgehend vom Flüchtlingslager können Sie nun die Sie umgebende Welt erkunden und erste Erfahrungen mit der Flora und Fauna des Landes sammeln. Aber nicht nur Skara Brae wartet auf Erforschung, nach Gutdünken können Sie auch z.B. der alten Zwergenmine oder den südöstlich gelegenen Schwefelquellen einen Besuch abstatten. In einem westlich von Skara Brae gelegenen Tempel können Sie die angeschlagenen Helden wieder zusammenflicken lassen. Außerdem wichtig ist das Review Board in Skara Brae. Dort können Ihre Helden, wenn Sie genügend Erfahrung gesammelt haben, in das nächste Level gelangen. Magier können hier auch neue Zaubersprüche erlernen. Über all dem sollte aber nicht das Wesentliche, nämlich die Suche nach dem Schwert, vergessen werden. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg.

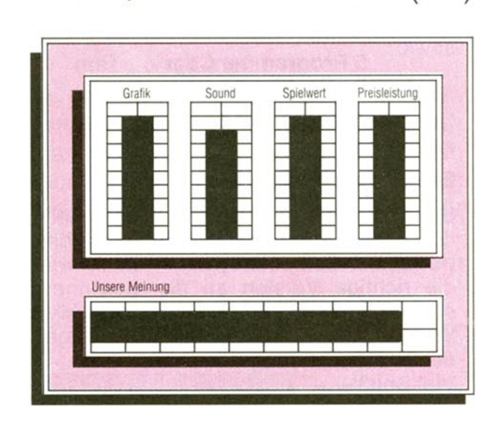


Bildschirmfoto: C-64

In den Dungeons kann es zuweilen recht rauh zugehen. Überlegen Sie daher sorgfältig, ob Sie sich als junger, unerfahrener Abenteurer mit einem Erz-Dämon anlegen wollen!

Resümee

In grafischer Hinsicht ist Bards Tale III sogar noch besser als seine Vorgänger gelungen.
Alle Monster und Charaktere werden in animierter Form dargestellt, ein Leckerbissen für jeden Grafikfan. Zudem wurde das magische System erheblich erweitert, so daß jetzt ungeahnte Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Die Steuerungsmöglichkeiten aus Bards Tale I und II wurden übernommen, so daß auch hier, beim vorliegenden Teil III, ein präzises und trotzdem unkompliziertes Handling von Charakteren und Items gewährleistet ist. Bards Tale III ist einfach ein Muß für jeden Adventurefan! (mm)



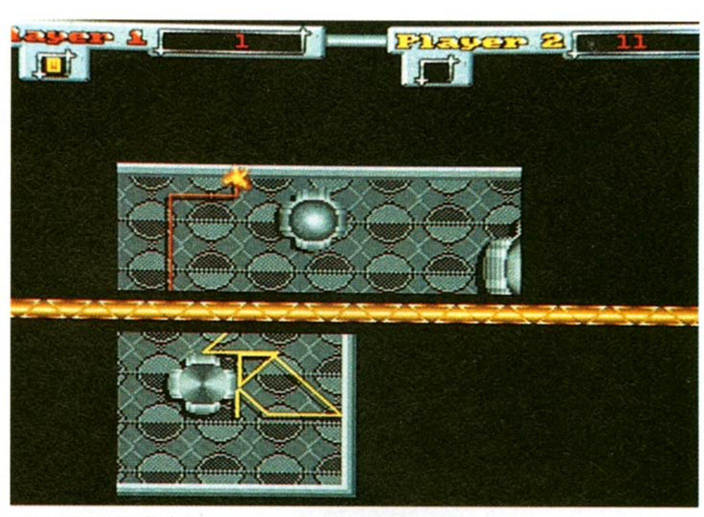
Atron 5000

Hersteller: Softgang
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: 29,95 DM

Light Cycle im Splitscreen

Das erste, was bei Atron 5000 außer seiner klassischen Spielidee ins Auge fällt, ist der Splitscreen. Hier haben die beiden einander gegenüberstehenden Gegner, je ein separates Darstellungsfenster. Der Spieler kontrolliert einen Punkt, welcher über den Bildschirm gesteuert werden muß und dabei permanent eine Linie erzeugt. Es treten immer zwei Teilnehmer gegeneinander an, wobei jeder eine andersfarbige Linie erzeugt. Der Spielgedanke fordert nun den Gegner mit der eigenen Linie in die Enge zu treiben.

Atron 5000 präsentiert rechtzeitig zur schwappenden Extrawaffenwelle Tron mit Extras. Während die beiden Spieler einander zusetzen, müssen sie nun noch auf kleine Icons auf dem Spielfeld achten und versuchen, derer durch Darüberfahren habhaft zu werden. Jedes Icon zeitigt bei der Aktivierung eine andere Wirkung. So können Icons gefunden werden, die einen Teil der gegnerischen oder auch der eigenen Linie verschwinden lassen. Mit anderen läßt sich eine Bombe legen, und einige bauen sogar ein Hindernis in der Bahn des Gegners auf. Atron 5000 bemüht sich redlich. Das Scrolling in den beiden Windows ist ausgezeichnet, die Grafik ganz passabel, aber trotz alledem mag kein rechter Spielspaß aufkommen. Allein das Spieler-Gegenspieler-Konzept bringt, wie eigentlich fast jedes Spiel für zwei Personen, ein gewisses Maß an Unterhaltung. Aber leider nur für ein paar Minuten. (hs)



Bildschirmfoto: Amiga

Unsere Meinung

SHORT CUT

Computerspiele gibt es inzwischen ein gutes Jahrzehnt. Begonnen hat ihre Geschichte in Computern vom Format einer Turnhalle und reicht zu Spielen heutiger Tage, die mitunter die Qualitäten kleiner Filme erreichen. Parallel hat sich die Entwickelung der Computerspiele zum Konsumartikel vollzogen. Kosteten Spielprogramme noch vor wenigen Jahren mindestens 100,- DM, war deren Anschaffung eine mittelschwere Entscheidung.

Aber, wie bei Schallplatten und Videofilmen, so fand auch in dieser Branche eine Bereinigung der Preise statt.

Das Niveau hat sich bei Beträgen um 40,– DM eingependelt. Aber neben diesen Programmen gibt es noch die Billig- oder Budget-Spiele. Mit Preisen zwischen 6,– und 12,– DM für Kassettenversionen und 25,– bis 40,– DM für Discs stellen sie, von der Raubkopie einmal abgesehen, das Preiswerteste dar, was der Softwaremarkt hergibt.

Der niedrige Preis suggeriert Ware von minderwertiger Qualität. Sicherlich findet man dort auch solche Programme in nicht unbeträchtlicher Stückzahl, trotzdem funkelt auch hier manches Juwel im Verborgenen.

Der Computerneuling, der alte Hase, Umsteiger und Aufsteiger hat hier eine einmalige Gelegenheit, an gute Software zu kommen.

In Wort und Bild vorgestellt finden Sie auf diesen Seiten die erste Garde der Budget-Spiele, und wir meinen, daß hier für jeden Geschmack etwas dabei ist.

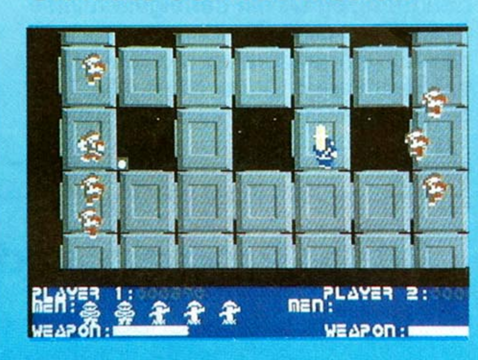
Rockford/Boulder Dash



MS-DOS, Amiga, C-64, Amstrad CPC
Hersteller: Mastertronic

Boulder Dash ist eines der wenigen Spiele, die wohl niemals alt werden und auch noch in der x-ten Version Spaß machen. Aller Wahrscheinlichkeit nach liegt das am unglaublich einfachen Spielprinzip. Das Männlein, das sie steuern, hat die Aufgabe, Diamanten einzusammeln und dabei darauf zu achten, keine Steine auf den Kopf zu bekommen. Der Reiz liegt darin, daß dieses Spiel eher ein Puzzle ist, in dem es gilt, sein Vorgehen genauestens zu überdenken, da ein falscher Schritt schon dazu führen kann, daß Wege versperrt werden und ein Beenden des Levels nicht mehr möglich ist. Von Boulder Dash sind bisher drei verschiedene Teile mit je 16 Levels erschienen. Die Arcadenversion des Spiels nennt sich Rockford und entspricht vom Spielgeschehen her dem Boulder-Dash-Prinzip. Jedoch haben die Macher hier viel an der Grafik gebastelt und auch sonst noch einige Neuerungen eingebaut.

Ultimate Combat Mission



C-64 Kassette
Hersteller: Mastertronic

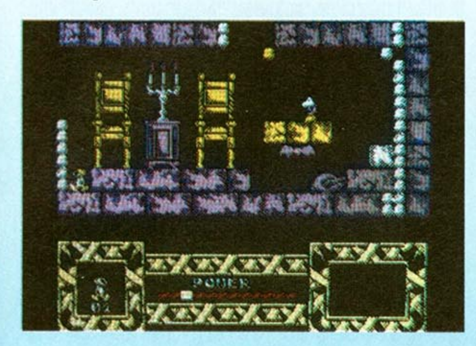
Über den sittlichen Nährwert von Ballerspielen kann man sich streiten. Daß die Bundesprüfstelle das Genre ins Herz geschlossen hat, beweist die wachsende Liste der indizierten Spiele dieser Couleur. Daß U.C.M. dieses Schicksal bisher erspart blieb, liegt sicherlich an der dezenten Grafik.

Die Hintergründe sind fein gezeichnet und recht detailliert. Die Spielfiguren ähneln rohen Klopsen. Sie übernehmen die Steuerung eines blauen Klopses, der aus einem Gefängnis ausbrechen möchte. Daran versuchen ihn Unmengen von roten Klopsen (die Gefängniswächter?) zu hindern.

Sie steuern Ihren Klops (Flüchtling?) durch ein vertikal scrollendes Weltraumgefängnis.

U.C.M. ist zwar ausgesprochen martialisch, jedoch so sehr abstrahiert, daß man es allen Spielern, die schnell die Hand am Feuerknopf haben, empfehlen kann.

Vampire



CPC
Hersteller: Code Masters

Ein altes Spukhaus mit tausend versteckten Türen, vielen Geheimnissen und einer gehörigen Schar widerlicher kleiner Ungeheuer erwartet Sie in Vampire. Graf Dracula hat es geschafft, bis ins Jahr 2987 zu überleben. Als futuristischer Vampirjäger verkleidet dringt Brok the Brave in Draculas Sommerschlößchen ein. Der Spieler hüpft und springt durch ein in Mode 0 dargestelltes System aus Räumen und Plattformen, immer auf der Suche nach Schlüsseln. Denn, Dracula weiß sich zu schützen und hat mehr als eine verschlossene Tür vor seinem Schlafgemach.

Kletter- & Hüpf-Spiel von höchst konventioneller Machart. Nichts Neues, aber Bekanntes und Beliebtes gekonnt programmiert.

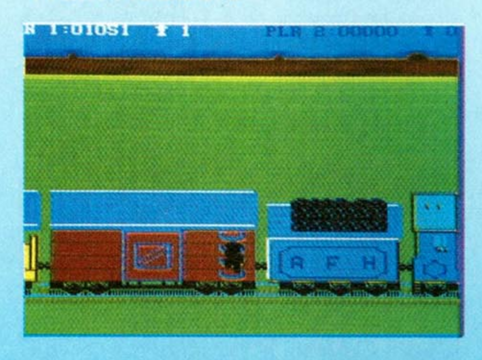
Brainache



CPC
Hersteller: Code Masters

Als Search- and Collect-Spiel präsentiert sich Brainache. Von Ihren Kollegen gelegentlich wegen Ihrer Leibesfülle aufgezogen, bemerken Sie bei der Rückkehr zum Schiff, daß die Schürfausrüstung auf Nesbit zurückgeblieben ist. Um Ihren Kollegen ein für allemal zu beweisen, daß Sie ein echter Held sind, beschließen Sie, alleine in die Mine zurückzukehren und die Ausrüstung zu bergen. Außerdem wollen Sie versuchen, den legendären Anatese-Diamanten zu finden, sollte Ihnen das gelingen, werden die Kollegen Sie bestimmt nicht mehr ärgern.

Train Robbers



C-64
Hersteller: Firebird

Cactus Pete, der aktivste Zugräuber von New Mexico, konnte für dieses Spiel als Haupdarsteller verpflichtet werden. Sie dürfen Pete nun dabei helfen, einen klassischen Zugüberfall zu begehen. Zuerst müssen Sie Pete dabei helfen, neben dem Zug herzureiten und aufzuspringen. Danach müssen Sie Cactus Pete über die Dächer des Zuges bis zu dem an dessen Ende befindlichen gepanzerten Waggon vordringen lassen. Na, und was sollen Sie nun tun? Train Robber ist sicher nicht der tiefe Teller der Computerspiele, ist aber niedlich umgesetzt und läßt sich gut spielen.

Transmuter



CPC
Hersteller: Code Masters

In ferner Zukunft begann die Sonne eines Planeten, sich in einen roten Riesen umzuwandeln. Die Bewohner des betreffenden Planeten suchten ihr Heil unter der Erdoberfläche; und Generationen um Generationen gruben tiefer und tiefer. Hinter sich ließen sie Roboter zurück, um den Zugang zu ihrem Reich zu sichern. Die letzten Überlebenden konnten sich jedoch mit einem Schiff in Sicherheit bringen. Von der neuen Kolonie startet Overlord Tenz, um die zurückgebliebenen Festungsanlagen zu zerstören, damit Weltraumreisende keine Bekanntschaft mit diesen Anlagen machen. Ein gewagtes Unterfangen. Grafisch nicht unbedingt von bester Qualität, werden Freunde des Shoot'em ups dennoch ihre Freude an dem Programm haben.

HYPERBLOB



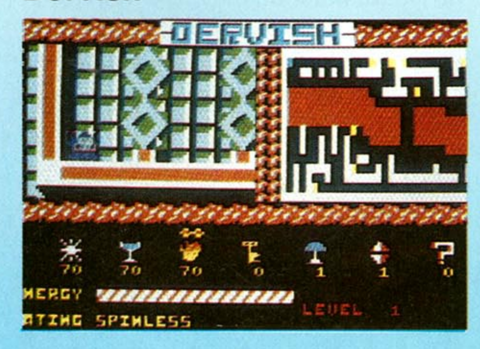
C-64
Hersteller: Firebird

Der Klappentext, den sich die Werbetexter von Firebird hier haben einfallen lassen, ist allein für sich eine Attraktion: Hyperblobs - Dümmer als ein Eimer Sand, frustrierender als Windpocken. Da dies so ziemlich alles ist, was auf der Packung über das Spiel selbst zu finden ist, blieb das Spiel bis zur Beendigung des Ladevorgangs ein Geheimnis.

Nun, was alles oder nichts hätte sein können, entpuppt sich als ein fesselndes und enorm einfaches Spiel. Sie steuern einen Greifer, mit dem sie bis zu vier Quader transportieren können. Ihr Greifer schwebt über einer waagerechten Ansammlung von Blöcken, die einen stufigen Parcour bilden. Durch diesen Parcour hüpfen nun die Hyperblobs stur geradeaus, ohne nach links oder rechts zu sehen. Wenn einmal ein Loch im Kurs ist, hüpfen die Hyperblobs wie die Lemminge einer nach dem anderen hinein, es sei denn, der Spieler verhindert dies, indem er die Lücke mit

einem Quader verschließt. Gelingt es so, den Verlust der Hyperblobs zu verhindern, bekommt man für jeden, der das Ende des Parcours erreicht, einen Bonus gutgeschrieben. Damit kennen Sie das komplette Spielgeschehen. Was noch fehlt, ist ein Eindruck von der Spielmotivation. Tja, und den kann nur Hyperblob so richtig vermitteln.

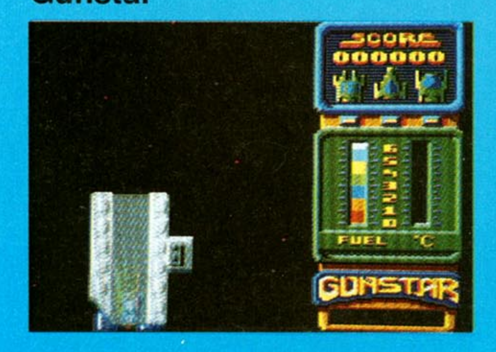
Dervish



CPC
Hersteller: Power House

Acht verschiedene Level voller Geister und Dämonen erwarten Sie in Dervish. Sie müssen versuchen, in den verwirrenden Labyrinthen den Weg nach oben zu finden, um letztendlich zu entkommen. Dabei werden Ihre magischen Fähigkeiten und die diversen Gegenstände, die Sie unterwegs finden können, von großem Nutzen sein. Vom Spielprinzip nahe an Gauntlet angesiedelt, vermag Dervish besonders durch seine Explore Funktion zu begeistern. Keine üppige Grafik, aber trotzdem eine interessante Adaption dieses Themas.

Gunstar



CPC
Hersteller: Firebird

Im Jahre 1997 ereignete sich ein nicht vorhersehbarer Angriff auf die Erde. Die planetarische Verteidigung wurde hinweggefegt, die gesamte Menschheit versklavt. Die einzige Hoffnung liegt jetzt in einigen Wissenschaftlern, die auf einer bisher unentdeckten Mondbasis einen neuen Fighter gebaut haben, den Pulse Fighter. Ihr Ziel: die Vernichtung der Alien-Flotte und die Befreiung der Erde. Aber vorher gilt es eben, die Aliens zu besiegen und gefährliche Asteroidenfelder zu durchfliegen. Eine ansprechende Realisation des guten alten Shoot'em ups.

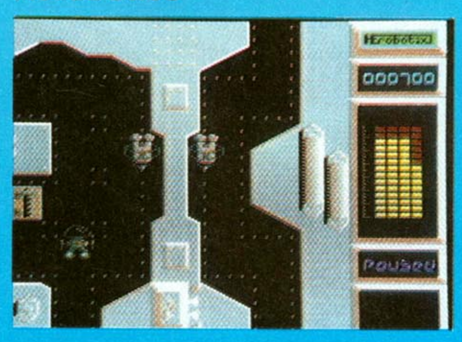
Spindrone



CPC
Hersteller: Atlantis

Ein undankbarer Job, den man Ihnen da zugewiesen hat. Sie sollen einen Haufen Plutonium bewachen, der für das Lebenserhaltungssystem des Planeten unbedingt erforderlich ist. Doch Wellen auf Wellen von plutoniumsüchtigen Aliens machen Ihnen das Leben schwer. Sollten Sie scheitern, wird der Planet wieder zu dem, was er vor der Besiedlung darstellte: Eine riesige Pilzkultur! Grafisch ist das Spiel recht nett realisiert, so daß wir es Ihnen gerne empfehlen wollen.

Herobotics



C-64
Hersteller: Hewson Rack it

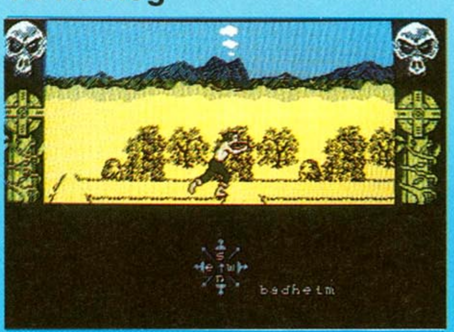
Action gepaart mit einer großen Portion Labyrinth, so präsentiert sich Herobotics. Herobotic lautet auch der Spitzname des Androiden, der mit einer mörderischen Mission betraut wird: Er soll aus dem Hauptquartier einer garstigen Organisation Pläne für eine verheerende Superwaffe abjagen. Was passiert, wenn die Aktion mißlingt, braucht wohl nicht extra beschrieben zu werden.

Der Spieler übernimmt die Kontrolle des Herobotics und steuert ihn durch das Labyrinth der Weltraumbase. Im Verlauf des Spiels gilt es, die Zugangscodes zu finden, die zur Beendigung der Mission dringend benötigt werden.

Auf der Suche nach diesen Codes muß sich der Droide immer wieder mit Wächtern, Computerterminals, Energietankstellen und Förderbändern auseinandersetzen.

Herobotics ist ein Arcadenadventure, das auch nach mehrmaligem Spielen noch für Motivation sorgt. Auch grafisch und akustisch ist Herobotics empfehlenswert.

Tir Na Nog



Amstrad CPC
Hersteller: Rebound

Ein Arcadenadventure besonderer Art stellt Tir Na Nog dar. Alle Gegner, denen Sie möglicherweise begegnen können, sind bereits tot! Natürlich werden Sie durch Magie in Bewegung gehalten, um Ihnen das Leben schwer zu machen. Ihre erste Aufgabe: Bleiben Sie am Leben. Ihre zweite Aufgabe: Sie müssen die Bruchstücke des Siegels von Calum finden und Sie auf den entsprechenden Altar legen. Manche der Kreaturen, denen Sie begegnen, können Sie dazu überreden, Ihnen zu helfen. Aber Vorsicht, die meisten sind Ihnen nicht freundlich gesonnen.

Eine Investition, die sich lohnt, da recht umfangreiche Räumlichkeiten erkundet werden müssen.

Dragonskulle

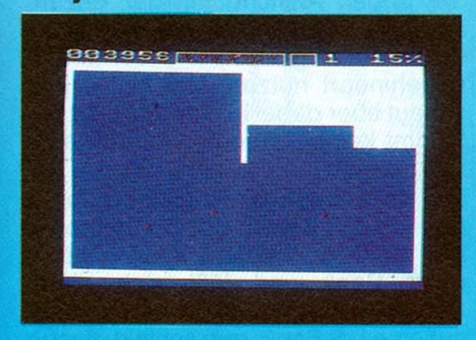


C-64
Hersteller: Ricochet

Sir Arthur Pendragon, der Held dieses Action-Adventures hat im Auftrag von Ultimate, dem verantwortlichen Programmiererteam, schon mehr als ein Abenteuer bestanden. Der zwar etwas grob, aber nicht unelegant gestaltete Pendragon muß auf einer einsamen Insel den Eingang zu einem weit verzweigten Höhlensystem finden. Darin, so weiß die Legende zu künden, sei ein juwelenbesetzter Drachenschädel mit magischen Fähigkeiten zu finden.

Dragonskulle ist vor ca. zwei Jahren schon einmal erschienen und hat damals mehr als eine gute Kritik bekommen. Nach wie vor ist Dragonskulle eine Empfehlung wert.

Zolyx



CPC
Hersteller: Firebird

Als Geschicklichkeitsspiel besonderer Art präsentiert sich Zolyx. Hier dreht es sich darum, in einem Spielfeld mehr als 75% der Fläche mittels Linien zu umschließen. Ist ein Körper auf allen vier Seiten umschlossen, wechselt er die Farbe. Erschwert wird dieses Vorhaben durch zahlreiche Kugeln, die im Spielfeld und auf dem Rand ihr Unwesen treiben. Berührt man eine dieser Kugeln, so ist ein Leben dahin. Vier Leben stehen zu Beginn zur Verfügung und trotzdem ist es nicht einfach, die geforderten 75% einzunehmen.

Muggins the Spaceman



CPC
Hersteller: Firebird

Ein neues, modernes Raumschiff ist während einer Liegezeit von einem Meteoritenschwarm ziemlich demoliert worden. Muggins, der Weltraummechaniker, hat nun eine Anzahl Flicken bei sich, um die diversen Löcher zu reparieren. Er hat jedoch nur eine begrenzte Menge Atemluft dabei und muß sich also beeilen, um die Reparaturen rechtzeitig fertig zu bekommen. Zu allem Überfluß muß er sich auch noch mit verschiedenen Sicherheitsrobotern auseinandersetzen, die seine Arbeit zusätzlich behindern. Viel Spaß.

Prowler



C-64
Hersteller: Mastertronic

Flugsimulatoren haben in der Regel zwei Begleiterscheinungen: Zum einen sind sie meist recht teuer oder andererseits, wenn sie nicht gerade die Geldbörse sprengen, mittelmäßig bis übel.
Prowler kann nicht als vollwertiger Simulator bezeichnet werden, vielmehr stellt er so etwas wie eine Quintessenz dar. Alle wesentlichen Komponenten sind vorhanden. Den Instrumenten hat diese Beschränkung gutgetan. Um noch Action in die Sache zu bringen, wurden noch Widersacher eingebaut, deren Kampfstärke und Auftreten über ein Menü ausgewählt werden können. Während einer Mission steht ein Bordcomputer zur Verfügung, der dem Piloten mit Informationen über das Voranschreiten der Mission versorgt.

180



CPC
Hersteller: Mastertronic

Darts begeisterte die Menschen schon zur Römerzeit. Jetzt ist es auch möglich, Darts auf Ihrem CPC zu spielen. Man benötigt schon ein bißchen Übung, um innerhalb der Zeit sein Spiel zu machen, 90 Sekunden stehen für 20 Treffer zur Verfügung. Zudem müssen die Zahlen in absteigender Reihenfolge getroffen werden. Keine einfache Sache, aber es macht sehr viel Spaß. Eine gute Spielidee wurde hier sowohl im Hinblick auf die Steuerung als auch Grafik gut umgesetzt.
Sehr empfehlenswert.

Ausblick

Auch der Markt der Budgetspiele ist in Bewegung. Die großen Hersteller aus England und Amerika entdecken die 68000er-Technologie als neue Stoßrichtung für preiswerte Spielprogramme.
Die allenthalben anzutreffende Qualität dieser Produkte wird sicherlich manchen Hersteller von Voll-Preis-Programmen zu denken geben, wenn nicht Sorgen bereiten.

(hs/mm)

How to Shareware

Public Domain und Shareware

Nach dem Kauf eines Computers ist meist totale Ebbe im Geldbeutel. Was tun, denn ohne Software nutzt die beste Hardware nichts. Man fragt den Freund, den Mitschüler und kopiert illegal teure Programme. Meist fehlt dann trotzdem noch eine gescheite Anleitung und der Frust ist da.

Das etwas andere Prinzip

Es geht aber auch anders: Gute Software muß nicht unerschwinglich teuer sein. Den Beiweis dafür liefern uns schon seit geraumer Zeit die Amerikaner mit ihren Public Domain und Shareware Bibliotheken.
Was sich im einzelnen dahinter verbirgt, für welche Systeme es diese preiswerte Software gibt und wo sie erhältlich ist, das wollen wir Ihnen nun erläutern. Weiterhin werden wir regelmäßig Spitzensoftware für die unterschiedlichen Betriebssysteme unter dieser Rubrik vorstellen.

Begriffsentwirrung

Immer wieder werden Begriffe wie Public Domain, Shareware, Prüfsoftware und Freiprogramme falsch verwendet oder einfach durcheinandergeworfen. Wir wollen versuchen, ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen.

Public Domain oder Freiprogramme
Publik Domain Programme, oder auf deutsch Freiprogramme, sind Softwareprodukte, bei denen der Autor seine Programme unter Verzicht auf Copyright und Vermarktung kostenlos einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung stellt. Diese Programme dürfen ohne weitere Genehmigung kopiert, getauscht, genutzt und auch verändert werden. In der Regel handelt es sich bei Public Domain um Programme oder Utilities für verschiedene Programmiersprachen, kommerzielle Anwendungen oder auch um Tips und Tricks für die unterschiedlichsten Bereiche. Vereinzelt findet man auch ältere Versionen von bekannten Programmen oder auch Software, die im Auftrag von staatlichen Organisationen oder Universitäten erstellt wurde, mit der Auflage, sie kostenfrei jedermann zugänglich zu machen.

Shareware und die Besonderheiten
Unter den Begriff Shareware oder Prüfsoftware fallen alle Programme, die der Anwender vor dem Kauf oder der Registrierung ausgiebig und kostenlos auf Herz und Nieren testen darf. Nach amerikanischem Recht, denn in den USA ist diese Idee entstanden, verbleiben alle Rechte inklusive der Vermarktung und des Copyrights beim Entwickler bzw. beim Anbieter. Die Programme dürfen vom Anwender nicht verändert, dem jeweiligen Disketteninhalt nichts entnommen oder hinzugefügt werden. Die Vervielfältigung und Weitergabe der Diskette hingegen ist sogar erwünscht, um möglichst viele Anwender mit dem Produkt bekannt zu machen.
Bei der Weitergabe dürfen nur geringe Beträge für die Diskette und den Kopieraufwand in Rechnung gestellt werden, ein Verkauf der Shareware ist verboten. Sagt nun ein Programm einem Anwender zu und er möchte es nutzen, so läßt er sich beim Entwickler oder Anbieter registrieren. Er zahlt dafür eine Gebühr, die bei amerikanischen Programmen in der Regel zwischen $5 und $35 liegt, bei deutschen Programmen zwischen DM 30,– bis DM 100,– beträgt. Als Gegenleistung erhält er die neueste Version des Programms, eine gedruckte Anleitung dazu, die Möglichkeit eines späteren Updates und Unterstützung durch den Entwickler bei Problemen im Zusammenhang mit dem Produkt.
Leider findet man unter den Shareware Autoren auch solche, die die Bibliotheken nur zu Reklamezwecken nutzen und Programme anbieten, die sich als reine Demos entpuppen, ein Grafikeditor ohne Speicher- und Druckerroutine, oder eine Datenbank, bei der nur sechs Einträge zugelassen sind, oder eine Vereinsverwaltung für maximal 10 Personen. Meist hat es aber einen anderen Grund, warum Softwareanbieter keine vollwertigen Programme oder neue Versionen als Shareware mehr auf den Markt bringen. Viele Erwerber von Shareware-Disketten sind der irrigen Ansicht, mit der Bezahlung der Diskette hätten sie schon das Produkt gekauft und dürften es ungehindert nutzen. Der Entwickler schaut aber dabei in die Röhre, er bekommt keinen Pfennig Geld für sein Programm.
Die Bezahlung der Registriergebühr in den USA ist von der Bundesrepublik aus kein Problem. Man geht zu einer Bank und läßt sich einen Scheck in Dollar ausstellen, bezogen auf eine US Bank, und schickt diesen an die angegebene Adresse. Bitte beachten Sie auch, daß noch zusätzliche Kosten für das Rückporto, (etwa 10 bis 15 Dollar) zu dem Betrag für die Registrierung hinzugerechnet werden müssen.

Softwarebibliotheken, ihr Inhalt, ihre Bezugsquellen

Bei Namen wie PC-SIG, UNICORN, PC-BLUE geraten MS-DOS-User schnell ins Schwärmen. Diese Bibliotheken sind mit die bekanntesten



werden. Immer wieder stößt man auf etwas Neues, Unbekanntes. Wo kann man Software aus den bekannten Bibliotheken beziehen? Unzählige Angebote findet man in den Kleinanzeigen der Computer-Fachzeitschriften. Es werden für einen geringen Preis Superprogramme versprochen. Aber oftmals ist hier Vorsicht geboten.

Einige schwarze Schafe haben ganze Pakete aufgekauft und verkaufen noch nach Jahren mittlerweile veraltete Software. Denn nur die autorisierten Händler garantieren für die jeweils neuesten Versionen und einwandfreies Diskettenmaterial. Sollte mal etwas schiefgegangen sein, erhält der Käufer anstandslos Ersatz. Wir haben eine kleine Übersicht der bekanntesten Softwarevertriebe zusammengestellt. Gleichzeitig können Sie ersehen, wo Sie Programme für Ihren Computer erhalten. Falls Sie spezielle Fragen zu Public Domain oder Shareware haben, bitte schreiben Sie uns. Unser Autorenteam erwartet Ihre Anregungen.

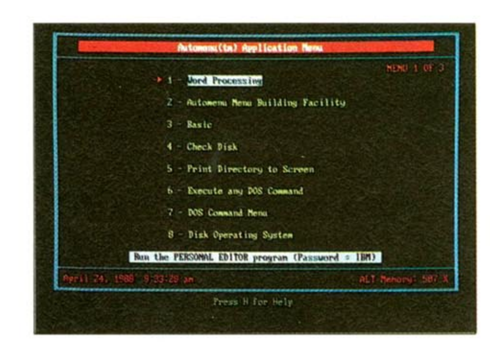
und umfangreichsten Public Domain- und Shareware-Bibliotheken. Aber auch für das Betriebssystem CP/M, sowie für Apple II, Atari ST, Amiga, Macintosh und Commodore C64 und 128 werden Prüf- und Freiprogramme vertrieben. Welche Bereiche werden eigentlich durch die Software abgedeckt? Eine kurze Antwort: Es gibt nichts, was es nicht gibt! Von A, wie Astrologie, bis zu Z, wie Zeichenprogramm, ist fast alles zu finden. Einen Schwerpunkt bilden Programmiersprachen, Utilities zu den einzelnen Betriebssystemen, Textverarbeitung, Datenbanken, Grafik und natürlich Spiele. Das Stöbern in den Bibliotheken kann fast zu einer Sucht

Hans-Werner Fromme (hs)

Übersicht der Vertriebe für Public Domain und Shareware:

Vertrieb	Angebot
Kirschbaum Software GmbH Kronau 15, 8091 Emmering Tel: 08067 / 1051	MS-DOS: PC-SIG
ComFood Software GmbH Am Rohrbusch 79 4400 Münster Tel: 02534 / 7093	MS-DOS: UNICORN CP/M : PICONET und SIG/M
Computer Solutions Hansastraße 15 8000 München 21 Tel: 089 / 570 25 39	MS-DOS: verschiedene Bibliotheken auch deutsche Programme CP/M : verschiedene Bibliotheken in vielen Disk-Formaten
EcoSoft Economy Software AG Postfach 1905 7890 Waldshut-Tiengen Tel: 07751/7920	MS-DOS: verschiedene Bibliotheken, ferner Programme für: Macintosh, ATARI ST, Amiga, Commodore C64 und 128, Apple II
Martin Kotulla Grabbestraße 9 8500 Nürnberg 90 Tel: 0911 / 30 33 33	Amerikanische Publik Domain Programme für CP/M, teilweise für Schneider CPC und Commodore angepaßt sowie deutsche Public Domain für Schneider CPC
REDYSOFT GmbH Tölzer Straße 28 8150 Holzkirchen	MS-DOS: ELEKT-USA, North Hollywood Library, C-Users'Group Library, Nelson Ford Library, REDYSOFT-Library
Intersoft Nohlstr. 76	MS-DOS, Atari ST, C-64, Amiga Diverse Bibliotheken D-4200 Oberhausen 1
Stefan Ossowski Veronikastr. 33 4300 Essen 1 0201 / 788778	Atari St, Amiga. Amicus, Fred Fish, Taifun, Auge, Panorama,Chiron Conceptions

Vier auf einen Streich



PC-SIG # 786: Disk Management

Gleich mehrere Programmpakete für den MS-DOS Benutzer, davon vier in komprimierter Form, beinhaltet die PC-SIG Diskette #786. Es sind dies:

- **AUTOMENU, eine exzellente Menüoberfläche,**
- **DISK TOOL, ein Werkzeug zum Diskettenmanagement,**
- **PACKDISK UTILITIES, Utilities zum Optimieren des Disketteninhaltes,**
- **diverse kleine Hilfsprogramme,**
- **Programme zum Komprimieren und Dekomprimieren von Archiven.**

AUTOMENU 4.1

Schon seit einigen Jahren ist Automenu in den Shareware Bibliotheken vertreten. In der Zwischenzeit wurde es ein paar Mal "upgedated" und liegt nun in der Version 4.1 vor. Automenu benutzt ein System von Batch-Dateien, um die Menüumgebung aufzubauen, zu kontrollieren und zu aktivieren. Jedes Menü kann aus bis zu acht Seiten, jede Seite aus bis zu acht Auswahlmöglichkeiten bestehen. Durch die Verbindung verschiedener Menüs lassen sich beliebig viele Untermenüs aufbauen. Zum Beispiel werden alle DOS-Funktionen in einem Menü untergebracht, welches dann unter dem Titel DOS-Funktionen über das Hauptmenü aufgerufen werden kann. Auch an die Sicherheit wurde gedacht. Sowohl das ganze Menü als auch einzelne Pfade lassen sich durch Passworte absichern.

Zusätzlich wird ein unkontrollierter Ausstieg zur DOS-Oberfläche zu Manipulationszwecken unterbunden. Der Aufbau der Menüs erfolgt in einem speziellen Editor und ist sehr leicht zu erlernen. Die Kommandozeilen-Eingabe mit Parametern wird ebenso unterstützt, wie die direkte Ausführung von DOS-Kommandos. Auch Hilfstexte lassen sich editieren und in jeden beliebigen Pfad einbinden. In den früheren Versionen wurde der Aufbau von Untermenüs schlecht unterstützt, nun übernimmt diese Aufgabe das Programm AUTOMAKE.EXE. Noch ein weiteres Programm sollte nicht unerwähnt bleiben, nämlich AUTOINST.EXE. Mit ihm stellt der Anwender die Farben des Bildschirms ein, wählt die Zeitdauer, nachdem der Bildschirm dunkel geschaltet werden soll, und setzt die Maus-Option und noch einige Optionen mehr. AUTOMENU hat sich in vielen großen Computersystemen in den letzten Jahren bewährt und ist mittlerweile eines der erfolgreichsten Shareware-Produkte überhaupt.
Es wird international in vielen Mittelstandsbetrieben als auch von privaten Anwendern genutzt.

DISK TOOL V1.0A

Im Jahre 1986 entwickelte R.P.Gage das Programmpaket Disk Tool. Unter Turbo Pascal 3.0 entstanden, bietet es dem Anwender folgende Möglichkeiten:

- Änderung von Datei-Attributen
- Wechsel des aktuellen Laufwerkes
- Disketteneditor
- Löschen von Files auf der aktuellen Diskette
- Fileeditor
- Suchroutine für Files
- Dateien auf der Diskette umbenennen
- Disk Tools beenden

Ausgewählt und gestartet werden die einzelnen Unterprogramme mittels einer komfortablen und sicheren Menüoberfläche. Hilfstexte können in jedem Menüpunkt aufgerufen werden. Für die beiden umfangreichsten Unterprogramme DISK und FILE, das sind die zwei Editoren, hat der Entwickler besondere Sorgfalt verwendet. Sowohl im Hex- als auch im ASCII-Fenster lassen sich Bytes verändern. Beim Ausstieg aus den Editoren mit der END-Taste wird die Datei mit den Änderungen auf Diskette oder Platte zurückgeschrieben. Sollten Bedienungsfehler auftreten, werden diese durch Fehlermeldungen angezeigt. DISK TOOL ist ein sehr gutes Werkzeugpaket, auf das wahrscheinlich schon viele Anwender unter MS DOS gewartet haben.

PACKDISK UTILITIES V1.2

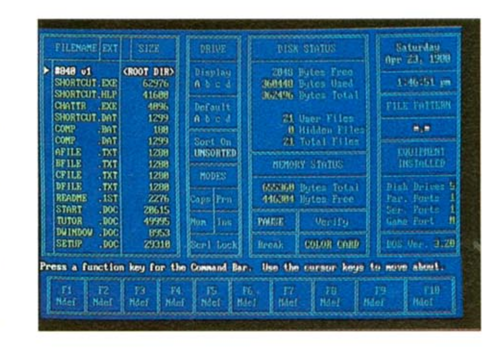
Diese Sammlung von Diskettenutilities mit Schwerpunkt Katalogpflege und Dateiorganisation auf der Diskette wurde ebenfalls 1986 von SoftPatch in San Francisco entwickelt und in die Shareware gegeben. Schauen wir uns die einzelnen Programme ein wenig genauer an:

– DELDIR

Deldir entfernt komplette Pfade von Diskette oder Festplatte mit den darin enthaltenen Dateien.

– LISTFRAG

Dieses Programm listet alle Programme, die in Fragmenten über die Disk oder Festplatte verstreut gespeichert sind und die dazugehörigen Pfade auf und gibt die Anzahl der einzelnen Teile an. Es eignet sich hervorragend zur laufenden Kontrolle der Disketten oder Platten, ob die Dateien darauf



neu organisiert werden müssen. Dies empfiehlt sich nach vielen Lösch- und darauffolgenden Speichervorgängen.

NAMEDIR

Mit Namedir können Pfade umbenannt werden.

PACKDISK

Dies ist das Hauptprogramm der Sammlung. Packdisk hat die Aufgabe,

- Dateifragmente zu eliminieren,
- überflüssigen Platz zwischen zwei Files zu abzubauen,
- Cluster, die nicht durch einen Directory-Eintrag belegt sind, in Pool der zu Verfügung stehenden Cluster einzubringen,
- das Root-Directory und alle Pfade neu zu organisieren, die Teile der einzelnen Dateien hintereinander anzuordnen, um so einen schnelleren Lesezugriff zu ermöglichen.

TRANSDIR

Transdir überträgt komplette Pfade mit den darin enthaltenen Dateien in einen anderen Pfad oder in die Root.

PARK

Wenn Sie Ihre Arbeit mit dem Computer beendet haben und Ihren Rechner abschalten wollen, sollten Sie zuvor immer die Köpfe der Harddisk in eine sichere Position, die Parkposition, bringen, um einen Headcrash zu vermeiden. Diese Aufgabe nimmt Ihnen das Programm Park ab.

Diverse Hilfsprogramme

Neben diesen drei großen Paketen befinden sich noch einige weitere interessante Utilities auf dieser vollgepackten Diskette. Auch sie wollen wir kurz erwähnen und ihre Aufgaben beschreiben:

PCARC und PCXARC

PCARC und PCXARC sind zwei Archivierungsprogramme, mit denen mehr Dateien als normal auf einer Diskette untergebracht werden können. Bis zu 40 % Einsparung wird durch die Komprimierung erreicht.
Neben dem eigentlichen Komprimieren und Dekomprimieren lassen sich mit Hilfe dieser Programme Archive verwalten, Dateien ein- und austragen, Archive listen, usw.

XWORD221

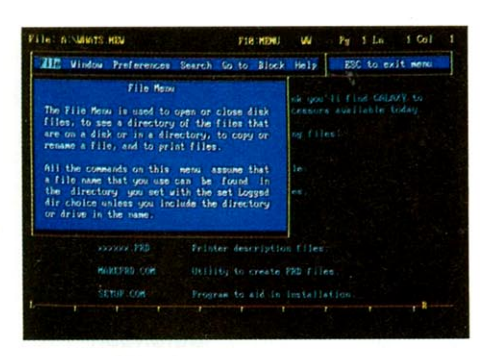
Wer viel mit unterschiedlichen Textverarbeitungsprogrammen zu tun hat, dem wird dieses Tool mit Sicherheit gefallen. Es setzt verschiedene Dateiformate in andere um. Ausgewählt werden kann zwischen folgenden Formaten:

- WordStar
- WordStar 2000
- SideKick
- MultiMate
- XYWrite II Plus
- ASCII

Ferner lassen sich per Bit- und Byte-Manipulation cryptografische Texte erzeugen.

SDIR V5.0

Ein ausgefeiltes Directory Programm, welches das normale DIR-Kommando vergessen läßt. Probieren geht über studieren!



WHEREIS

Whereis sucht nach bestimmten Dateien in allen Pfaden auf Diskette und Festplatte. Damit sind wir am Ende unseres ersten Berichtes über Public Domain und Shareware unter MS-DOS. Wir würden uns über Anregungen zu diesem Thema freuen.

Schreiben Sie uns, welche Anwendungsgebiete Sie besonders interessieren. Wir werden auf die Suche nach geeigneten Programmen gehen und sie dann in dieser Rubrik vorstellen.

SPOTLIGHT:

Diskette: PC-SIG # 786
Rubrik : Diskettenmanagement
Preis : DM 16,-
Bezugsquelle: Kirschbaum Software

AUTOMENU V4.0

Hardwarevoraussetzungen:
PC/XT/AT oder Kompatibler, mindestens 32KB RAM und MS-DOS 2.0 oder höher

Plus:
- leicht erlernbar
- leicht bedienbar
- umfangreiche Anleitung
- eingebaute Hilfstexte
- Installationsprogramm und Editor werden mitgeliefert

Minus:
- Kenntnisse von DOS-Kommandos werden vorausgesetzt

Registrierung und neueste Version:
$ 50,-

DISK TOOL V 1.0A

Hardwarevoraussetzungen:
PC/XT/AT oder Kompatibler, 128 KB RAM, DOS Version 2.0 oder höher, ein Laufwerk, Monochrom oder Farbmonitor Registrierung: $ 20

PACKDISK Version 1.2

Hardwarevoraussetzungen:
PC/XT/AT oder Kompatibler, 128 KB RAM, DOS 2.0 und höher.

Registrierung: nicht bekannt.

Der Quellcode der einzelnen Programme kann gegen Zahlung eines bestimmten Betrages beim Entwickler bezogen werden.

Übrige Programme:

Eine Auflistung der Hardwarevoraussetzungen für die übrigen kleineren Programme und die Registrierungsgebühren würden den Umfang dieses Artikels sprengen.
Diese Informationen enthalten die DOC-Files zu den einzelnen Programmen.

(Hans-Werner Fromme/hs)

Economysoft Disk ATX 5007

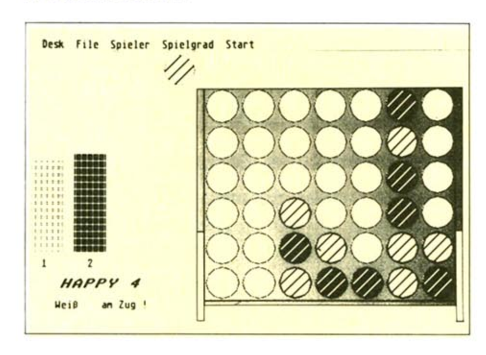
System: Atari ST

Accessoires für den ST

Eine oft zu findende Programm-Kategorie sind die Accessoires. Dies sind Programme, meist Utilities, die beim Booten resident in den Speicher geladen werden und die dann jederzeit auch aus anderen laufenden Programmen aufrufbar sind, sofern diese die GEM-Oberfläche benutzen.

Auf der Diskette ATX 5007 des oben genannten Anbieters sind sogar gleich 31 Stück davon enthalten.

Eines davon ist DISCO, ein universelles Disketten-Formatierprogramm. Hiermit kann man seine Datenträger wahlweise mit 80 oder 82 Spuren, 9 oder 10 Sektoren sowie ein- und zweiseitig initialisieren. Dadurch kann man statt der üblichen 360 KByte bis zu 410 KByte pro Diskettenseite speichern. Allerdings muß bei späterem Duplizieren darauf geachtet werden, daß das Format verarbeitet werden kann.



Ebenfalls als recht nützlich erweist sich DIRPRI, das den gesamten Inhalt einer Diskette, das heißt, auch den Inhalt der Unterverzeichnisse, auf den Drucker ausgibt. So sieht man sofort, ob sich zum Beispiel eine gesuchte Datei auf der Diskette befindet. Man braucht also nicht mehr alle Directories einzeln zu durchsuchen. Auch einen einfachen Monitor braucht man nicht vergeblich zu suchen. Mit TINYTOOL können schnell einzelne Bytes sowohl im Speicher als auch auf Diskette geändert werden, ohne extra ein anderes Programm laden zu müssen. Außerdem können kurze Abschnitte von jeweils 64 Bytes ausgedruckt werden. Kennt man den ASCII- oder IBM-Code eines gesuchten Zeichens nicht, so kann man CODETAB benutzen. Das Programm baut ein 16 mal 16 großes Feld auf, in dem sämtliche Zeichen dargestellt sind. Drückt man eine Taste, wird der entsprechende Code angezeigt. Man braucht also nicht einmal in der Tabelle zu suchen.

Weiterhin findet man eine Analog- und gleich drei Digitaluhren, von denen eine sogar automatisch in der Menüzeile erscheint. Allerdings erkennen nur zwei dieser Programme eine interne Echtzeituhr. Hierzu gibt es auch ein Accessoire, welches zum aktuellen Monat einen Kalender erstellt. Für den Fall, daß der Monitor zum Beispiel bei längeren Berechnungen nicht benötigt wird, ist TERMPROT zu aktivieren.

Nach einer einzustellenden Zeit, in der keine Eingabe erfolgte, wird nun der Bildschirm auf schwarz geschaltet und der Monitor damit geschont.

Etwas abweichend vom eigentlichen Sinn der Accessoires sind nun drei Spiele. Als erstes zu nennen ist eine Breakout-Version, die dem Urspiel recht nahe kommt. Als zweites ein Verschiebepuzzle, das allerdings nicht ganz fehlerfrei funktioniert.

Das dritte und letzte ist das wohl bekannte Game Of Life. Ebenfalls abweichend sind die beiden Programme CRABS und MITE. Sie sind zwar eher unsinnig, man sollte sie sich aber trotzdem einmal ansehen. Werden diese gestartet, so bewegen sich kleine Tierchen über den Bildschirm, diese zerstören allerdings auch dessen Inhalt. Auf der Diskette befinden sich seltsamerweise auch einige Programme, die beim ST schon von vornherein mitgeliefert werden. Dies sind im einzelnen das deutsche und das englische Kontrollfeld sowie der VT52-Emulator.

Vermißt haben wir in dieser Sammlung leider einen Taschenrechner, was wir für eine der nützlichsten Anwendungen von Accessoires halten.

Als Letztes bleibt zu erwähnen, daß manche Programme nicht einwandfrei laufen, wenn ein Accessoire geladen ist.

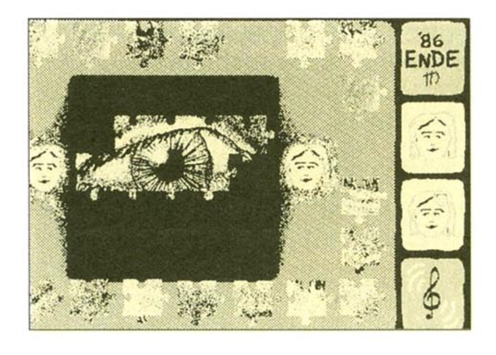
(Peter Woop/hs)

Economysoft ATX 5015

System: Atari ST

Spielen mit PD

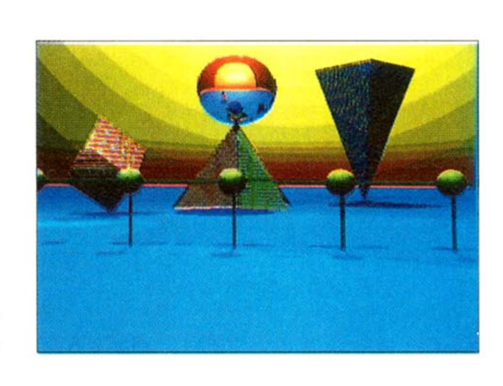
Ein ganz anderes Ziel verfolgt die Diskette ATX 5015. Sie enthält drei Spiele. Zum ersten ist hier HAPPY 4, die Computerversion des bekannten Spieles "4 Gewinnt", bei dem es darum geht, in einem Feld von sechs



Zeilen mal sieben Spalten vier Spielsteine in eine Reihe zu bringen, wobei das Feld nur von unten nach oben gefüllt werden kann. Bringt man keine zwei Mann zusammen, dann kann auch gegen den Computer gespielt werden. Im Notfall spielt der Computer natürlich auch gegen sich selbst. Das zweite Spiel ist das, nun zwar von anderen Computern, aber trotzdem bekannte Spiel TARGET. Es geht darum, daß zwei Spieler, einer rechts, der andere links auf dem Bildschirm, um das Ziel kämpfen, den anderen zuerst zu zerstören.

Nach Eingabe von Winkel und Geschwindigkeit wird nach dem Prinzip des Schiefen Wurfes eine Flugbahn errechnet, die den Gegner zerstören soll. Anhand des vorangegangenen Versuches nähert man sich immer mehr der anderen Basis. Doch beide Spieler haben die gleichen Chancen, deshalb macht dieses Spiel immer wieder Spaß.

Das dritte, damit letzte und nach unserer Meinung auch beste Spiel der Diskette ist PUZZLEPUZZLE. In der Mitte des Bildschirms befindet sich ein Window, in dem das Puzzle zusammenzusetzen ist, die einzelnen Teile sind um das Window angeordnet. Meint man, ein passendes Puzzlestück gefunden zu haben, so nimmt man es per Maus und bewegt es an die entsprechende Stelle. Paßt es, wird es noch exakt plaziert und man kann das nächste suchen, sollte es



jedoch nicht passen, so bewegt es das Programm in einer geschwungenen Bewegung zurück an den Rand des Bildschirmes. Damit man selber noch an der Auswahl der Bilder beteiligt wird, ohne sie jedoch vor dem Puzzlen kennenzulernen, kann man nach einem gelösten Puzzle zwischen zwei Wegen wählen. Dies schließt dann auch aus, daß man bei jedem Spiel die gleichen Bilder zu erpuzzlen hat.

(Peter Woop/hs)

Economysoft Disc ATX 5004

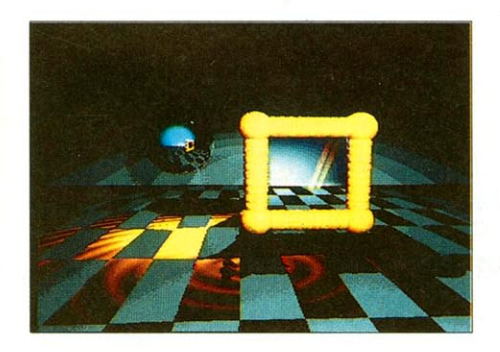
System: Atari ST

Programmverwaltung leicht gemacht

Auf dieser Diskette befindet sich ein sehr brauchbares Hilfsprogramm. Das auf dieser Disk enthaltene Programm hilft erheblich, Ordnung in die eigene Diskettensammlung zu bringen. Dabei geht es relativ schnell vor sich, die Programme zu archivieren. Diese werden mit Namen, Disketten-Bezeichnung und nach Kategorien sortiert in eine Liste aufgenommen. Nun kann man alle Einträge, oder auch nur solche bestimmter Kategorien, auf den Bildschirm sowie auf den Drucker ausgeben lassen oder einfach nach bestimmten Einträgen suchen.

Ein weiterer praktischer Punkt ist die Option, für die Disks Etiketten drucken zu können. Neben diesem werden auch noch ein weiteres Diskettenindex- und ein sehr einfaches Etikettendruck-Programm und das bereits oben erwähnte DIRPRI mit auf der Disk geliefert.

(Peter Woop/hs)



Mandelbrot Explorer

System: Amiga
Amicus Disk 18

Fraktale, bunt und billig

Eines der faszinierendsten Betätigungsfelder für 16Bit Computer ist die Welt der Fraktale. Seitdem durch die Mandelbrotschen Formeln das Wachstum kristalliner Substanzen mathematisch nachvollziehbar wurde, hat sich durch die erweiterten grafischen Möglichkeiten der neuen Computergeneration ein neues Betätigungsfeld ergeben. Mit Mandelbrot Explorer liegt ein Public Domain Produkt vor, das sich ohne weiteres mit professionellen Programmen messen kann. Das Programm ist komplett menügesteuert und bietet viele Hilfsfunktionen, die das Errechnen von Fraktalgrafiken erleichtern und unterstützen. Leute die bisher noch keine Erfahrung mit solchen Programmen hatten, bieten die Hilfsfunktionen eine Einweisung in die nötigen Funktionen. Für die Berechnung der Grafik stehen drei verschiedene Formeln zur Verfügung. Weiterhin steht ein Menü zur Wahl der verschiedenen Bildschirmmodi zur Verfügung. Alles in allem kann von Mandelbrot Explorer gesagt werden, daß hiermit ein sehr interessantes und komfortables Programm vorliegt, das sich mit herkömmlichen Programmen dieser Art durchaus messen kann. Eine Anschaffung lohnt sich deshalb allemal.

(Götz Keller/hs)

Bildershow

System: Amiga
Amicus Disk A 46

Dia-Show – Grafik vom feinsten.

Für viele Programmierer ist die Public-Domain-Reihe eine beliebte Bühne, um die Ergebnisse ihrer Mühen vorzustellen. Gerade für die Ersteller von grafischen Produkten ist es eine der wenigen Möglichkeiten, ihre Werke einer breiteren Öffentlichkeit zu präsentieren. Mit der Bildershow liegt hier nun eine Abfolge von Bildern vor, die man nur als hervorragend bezeichnen kann. Alle Bilder nutzen die grafischen Möglichkeiten der Amiga bis zum letzten aus. Die Auflösung ist trotz der Verwendung von mehr als



32 Farben gestochen scharf, so daß man noch kleinste Details erkennen kann. Die Arbeiten sind klar und deutlich konstruiert, und es ist ein wahrer Augenschmaus, sich die Bilder anzuschauen. Unterlegt wird die ganze Show mit digitalisierter Musik, die den Ausdruck der einzelnen Bilder wohltuend ergänzt. Diese Dia-Show, wie diese Grafiksammlungen auch gerne genannt werden, zeigt recht eindrucksvoll die Fähigkeiten der Amiga.

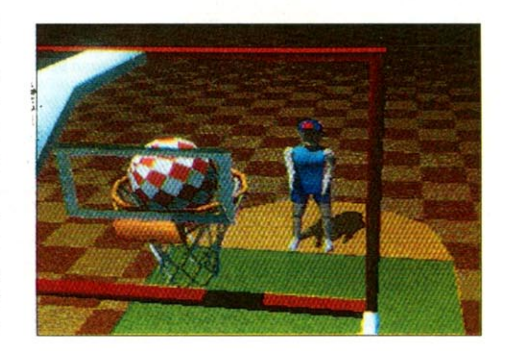
Landscape

Amicus Disk 40

Landschaften leicht erstellt!

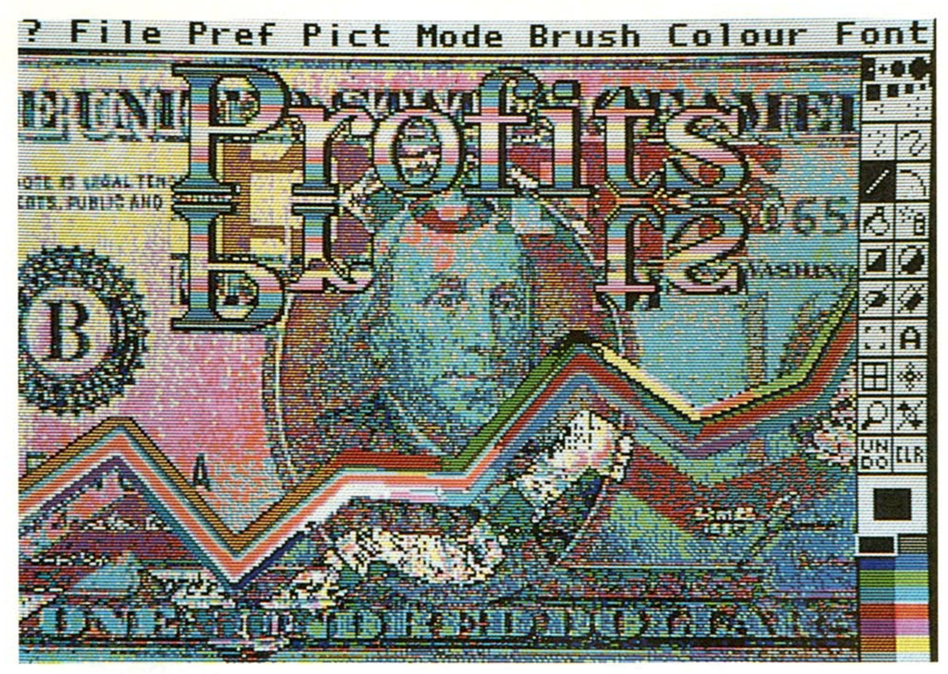
Auf dieser Public Domain Diskette befinden sich eine Vielzahl von kleinen Grafikprogrammen und Demos. Unter anderem die wohl allen bekannten Sizzlers, Dazzle, Sparks u.v.m. Das Interessanteste unter diesen kleinen Programmen ist Landscape. Dieses Programm erzeugt dreidimensionale Fraktalgrafiken von Berg- und Seelandschaften in hoher Bildschirmauflösung und in einer akzeptablen Rechengeschwindigkeit. Unschön ist nur, daß die Programme und Routinen nur für die drei Modelle enthalten sind und das Erstellen eigener Landschaften nicht möglich ist.

(Götz Keller/hs)



DeLuxe Paint II

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS, Amiga
Preis: ca. 299,– DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Ein guter Handwerker

Grafikprogramme tummeln sich zuhauf auf dem Markt. Für jeden Computertyp liegen eine ganze Reihe von Programmen zur Eingabe oder Manipulation von Computergrafiken vor. Je nach System und Können des Autors leisten die einen mehr, die anderen weniger.

Eine Software, die in dieser Hinsicht Zeichen setzte, war DeLuxe Paint und dessen Version II.

Im Laufe der Zeit kristallisierte sich für Grafik bzw. Zeichensoftware ein gewisser Mindestumfang in der Leistung heraus. Linienfunktionen, Kreis- und Box-Optionen und dergleichen mehr.

Aber neben dem einfachen Verteilen von bunten Pixeln über den Bildschirm bietet DeLuxe Paint noch viele andere leistungsfähige Features

Gerade bei den vielfältigen Grafikadaptern, die es für PCs gibt, interessiert natürlich ganz besonders, welche durch das Programm unterstützt werden. DeLuxe Paint ermöglicht Ihnen die Arbeit mit CGA, EGA, MCGA und VGA, wobei jeder Mode in unterschiedlichen Bildschirmformaten zur Verfügung steht. Eine sehr nützliche Einrichtung ist die Möglichkeit des

Haben Sie mit Ihrem Computer schon einmal ein Problem bearbeitet und gelöst?

Sollte dies nun etwas fernab üblicher Computeranwendungen gewesen sein und nicht gerade der Einsatz im Schriftverkehr, dann interessieren wir uns dafür.

Sind Sie der Mann (oder die Frau) mit der besonderen Anwendung?

Wir suchen immer Menschen, die mit Ihrem Computer Unübliches tun!

Schreiben Sie uns:

DMV Verlag
Redaktion JOYSTICK
Postfach 250
3440 Eschwege

selbstdefinierten Zeichenstiftes. Der Benutzer kann einen bestimmten Bildausschnitt mit einem Rahmen definieren, dessen Inhalt wird kopiert und stellt nun den unter dem Cursor befindlichen Zeichenstift dar. Diese sogenannten 'Brushes' können natürlich auch auf Diskette abgelegt werden. Die Brushes sind mit Sicherheit eines der leistungsfähigsten DeLuxe Paint Features, aber auch das, was am meisten Anlaß zu Kritik birgt. Hat der Benutzer einen Zeichenstift definiert, kann er diesen über die Auswahlpunkte eines Pull Down- Menüs verändern. Vergrößern, Verkleinern, Verziehen, Rotieren, ja sogar perspektivisches Verdrehen des Stiftes ist möglich.

Gerade hier, wo DeLuxe Paint zur Höchstform aufläuft, wird der Benutzer auch am meisten enttäuscht. Im CGA Mode gibt es noch keine Probleme, hier sind die Bildinformationen für einen Screen noch recht schmal, aber schon im EGA Mode macht sich bemerkbar, wie schmal doch 640K sind. Die Größe der Pinsel wird hier empfindlich eingeschränkt und kann sich bei ernsthafter Arbeit unangenehm auswirken, bei einer künstlerischen Anwendung auf jeden Fall.

Ein weiteres, nicht alltägliches Merkmal von DeLuxe Paint ist die Stencil Funktion. Sie ermöglicht dem Benutzer, gewisse Farben sozusagen zu verriegeln. Versucht er bei eingeschaltetem Stencil über eine verriegelte Farbe zu zeichnen, zeigt diese sich unverändert. Es ist nicht möglich, auf ihr zu zeichnen, erst wenn der Stencil wieder abgeschaltet wird.

An eine Möglichkeit, ein erstelltes Bild mit mitgelieferten Fonts zu beschriften, wurde auch gedacht. Insgesamt stehen 15 verschiedene Fonts zur Auswahl.

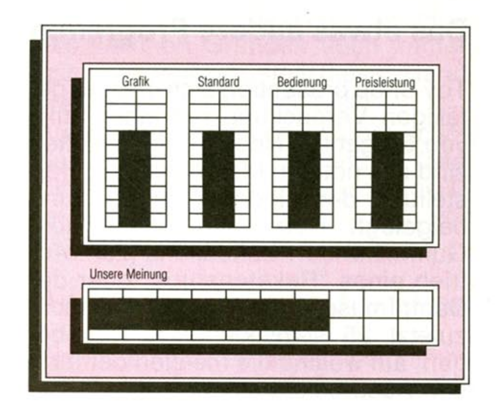
Resümee

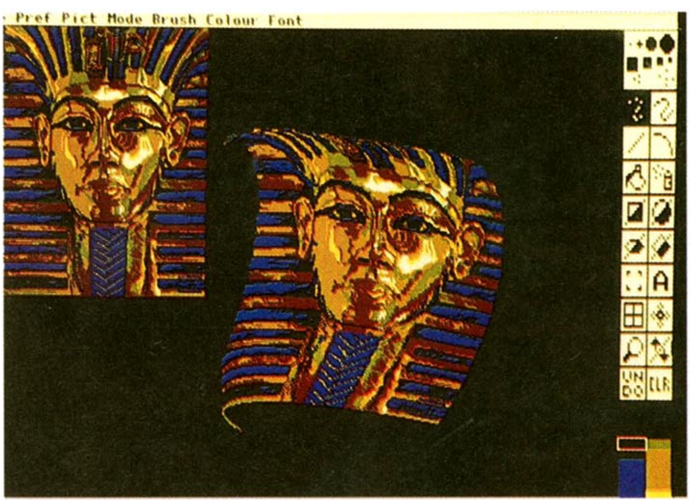
Die PCs, aus ihrem grafischen Dornröschenschlaf erwacht, dürstet nach brauchbaren Programmen, die bei der Zurschaustellulng der neuerworbenen Farbenpracht behilflich sind.

Einfache Einarbeitung, eine vernünftige Arbeitsgeschwindigkeit, übersichtliche Benutzerführung und leistungsstarke Features heben DeLuxe Paint über den Standard hinaus.

Sehr angenehm ist uns auch das Handbuch aufgefallen, das auf mehr als hundert Seiten sowohl detaillierte Bedienungshinweise, als auch einen umfangreichen Tutorial-Teil, der die Einarbeitung ungemein erleichtert. Aber solange MS-DOS-Computer ihre Grafikfähigkeiten quasi auf die Peripherie des Systems verbannen, bleiben auch die besten Grafikprogramme ein Porsche mit einem Gogomotor.

(hs)





Bildschirmfoto: MS-DOS

Spätestens mit dem EGA Standard sind auch die PCs in die Bereiche grafisch ernstzunehmender Computer vorgedrungen. DeLuxe Paint II ist ein Grafikprogramm, das bisher auf dem Amiga für Furore sorgte. Es soll nun auch den PCs das Zeichnen lehren.

Toy Shop

Hersteller: Broderbund
System: MS-DOS
Vertrieb: Fachhandel
Preis: ca. 150,– DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Nach CAD und CAM nun CAB, Computer aided Basteln. Und wirklich, das Programm Toy Shop verwandelt Ihren PC in eine regelrechte Spielwarenfabrik. Nach vorgefertigten Modellbögen können die raffiniertesten Papiermodelle gebaut werden.

Das Kind im Mann

Nach CAD und CAM jetzt auch CAB (computer aided Basteln). So könnte man Toy Shop charakterisieren, ein Programm, das aus ihrem Heimcomputer einen Modellbaukasten macht. Das Programm an sich kann natürlich keine fertigen Modellteile aus einem Geheimfach des Computers ausspucken. Dafür liefert es jedoch für jedes der 20 zur Verfügung stehenden Modelle Ausdrücke von Bastelbögen; folglich ist dieses Programm nur für Anwender zweckmäßig, die einen Drucker ihr Eigen nennen können.

Toy Shop ist natürlich in der Lage, mehr als nur simple Ausdrücke von vorgegebenen Modellen zu liefern. Der Benutzer kann das Design nach seinen Vorstellungen ändern. Alle Stellen, an denen dies möglich ist, werden in den jeweiligen Bastelanleitungen anhand eines Schaubildes angezeigt. Ob man nun bestimmte Flächen mit selbst kreierten oder vorgegebenen Mustern ausfüllen will oder beispielsweise die Beschriftung der Modelle nach eigenen Wünschen variieren möchte, das Programm macht es möglich und unterstützt den Benutzer durch einfachste Handhabung. Durch übersichtlich gestaltete Menüs geleitet, dürfte auch ein computerunerfahrener Bastler keine Schwierigkeiten bei der Bedienung haben. Auch die beigefügte Anleitung (man kann eigentlich von einem regelrechten Handbuch sprechen) beschreibt in seinem ersten Teil detailliert die Möglichkeiten des Programms und läßt dabei keine Frage offen. Der zweite Teil des Handbuchs beinhaltet ausschließlich die ausführlichen Bastelanleitungen für jedes Modell. Auf über 150 Seiten wird hier mit anschaulichen Grafiken und genauen Texten die Herstellung der Modelle dokumentiert.

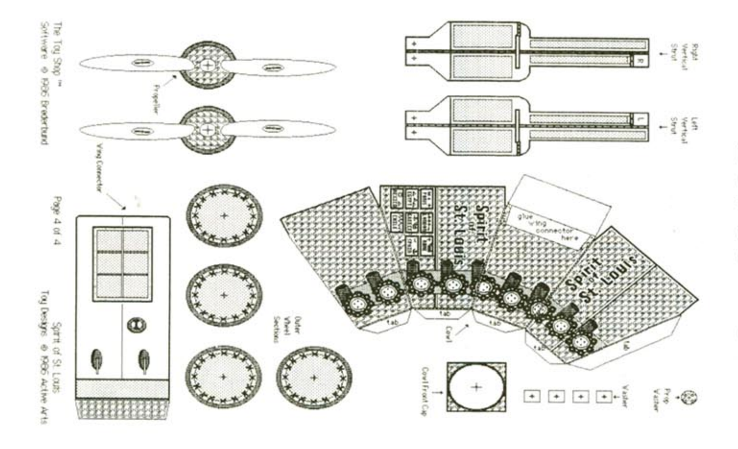
Das etwas andere Programm

Toy Shop präsentiert sich in einer gefälligen Verpackung mit einer Fülle von Beigaben. Neben den Disketten sind alle nötigen Materialien zur Herstellung der Modelle der Packung beigelegt. Holz- und Metallstäbe, Gummibänder, Luftballons (zum Antrieb eines "Raketenautos" oder der Dampfmaschine), Kordeln und nicht zuletzt 25 selbstklebende Pappbögen, auf welche die meisten der fertigen Ausdrucke geklebt werden. Diese Bögen, mit denen es sich äußerst angenehm arbeiten läßt, reichen leider nicht für alle Modelle. Sollte das Material aufgebraucht sein, gibt es jedoch die Möglichkeit, Nachfüllpackungen zu erstehen. Gewitzte Bastler können natürlich die Bastelbögen auch auf normale Pappe mit herkömmlichem Kleber aufbringen, auch wenn das mit etwas mehr Arbeit verbunden ist. Außer den üblichen Bastelutensilien (Schere, Leim, etc.), die es wohl in jedem Haushalt gibt, sind keine weiteren Werkzeuge notwendig, so daß nach dem Ausdruck dem sofortigen Bastelspaß eigentlich nichts mehr im Wege steht.

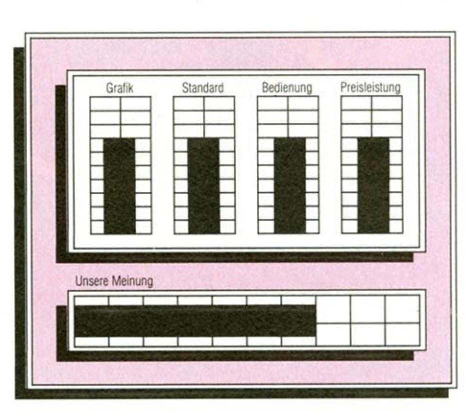
Fazit

Toy Shop zeichnet sich durch eine fast schon "professionelle" Qualität in der Programmgestaltung aus. Für alle Hobbybastler bietet dieses Programm die Möglichkeit, allerhand nette Spielzeuge und Modelle anzufertigen, die auch durchaus als Geschenke geeignet sind, nicht zuletzt deshalb, da man durch die individuelle Gestaltung eine persönliche Note mit einbringen kann.

(Joachim Freiburg/hs)

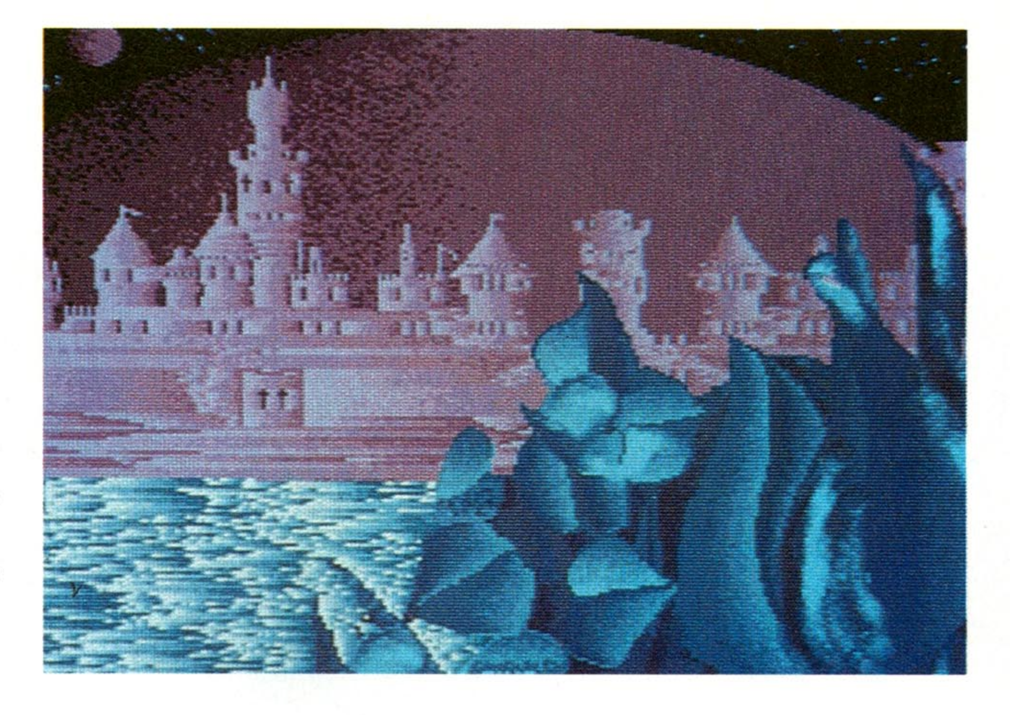


Natürlich kann der Computer keine fertigen Modelle ausspucken, aber die Ausdrucke der Modellbögen können auf spezielle, der Packung beiliegende Kartons aufgezogen werden.



Kunst und Kommerz

Amiga Art Machine



Nachdem die Heimcomputer und alles, was landläufig unter diesem irreführenden Begriff zusammengefaßt wird, das Zeichnen und Malen mehr oder minder gut erlernt haben, erfreuen sich Grafiksammlungen und Diashows wachsender Beliebtheit.
Bisher wurde dieser Bereich des Softwaremarktes im wesentlichen durch Public Domain-Programme und Bildersammlungen abgedeckt. Neben dieser Möglichkeit, sich Grafiken zur Verwendung in eigenen Programmen zu besorgen, präsentiert sich dem Amiga-Anwender eine neue Quelle bunter Bilder.

Ein junges Team aus München hat in erstaunlich kurzer Zeit eine Produktpalette zusammengestellt, die sich fast ausschließlich an den grafikorientierten Anwender wendet.
Vom Tips und Tricks-Buch zu DPaint reicht das Angebot bis hin zu Art-Disketten und sogenannten Designer Construction Sets.

Amiga Art Machine Apokalypse

Wer eine reine Sammlung gebrauchsfertiger Grafiken erwartet, der wird überrascht werden. Die "Apokalypse" Grafiken wurden sowohl als IFF-Files als auch in Form eines mit DeLuxe Video erstellten Clips. Dieses Videoclip kann man leider nur unter Verwendung von DeLuxe Video ablaufen lassen. Die Bilder, Animationen und Grafiken, die hier zum Einsatz kommen, liegen als Dateien vor, so daß sie in fast jedes Grafikprogramm eingelesen und weiterverarbeitet werden können. Das erstaunlich umfangreiche Handbuch entpuppt sich bei näherer Betrachtung als kompakte Sammlung von Tips und Tricks zur Arbeit mit DeLuxe Video. Zur eigentlichen Grafiksammlung finden sich leider nur wenig Informationen in dem schmalen Büchlein. Für alle diejenigen, die mit der englischen Anleitung von DeLuxe Video nicht klarkommen oder dieselbe, aus welchen Gründen auch immer, gar nicht besitzen, stellt dieses Handbuch eine sinnvolle Hilfe dar.
Außer dem Designer Construction Set "Apokalypse" liegt noch "Star Bird" vor. Die Aufmachung dieses Titel entspricht weitgehend der von "Apokalypse".

Amiga Art Machine 3-D Show

Einen besonderen Stellenwert nimmt diese 3-D Show ein. Grundsätzlich eine Dia-Show, wurden alle enthaltenen Bilder so bearbeitet, daß sie, durch eine Rot/Grün-Brille betrachtet, einen räumlichen Eindruck vermitteln. Dieser Effekt wird durch die Trennung der Wahrnehmung beider Augen erreicht.
Die erzielten Effekte können sich sehen lassen. Die räumliche Wirkung ist gelungen, die untermalende Musik der Show läßt richtig Atmosphäre entstehen.

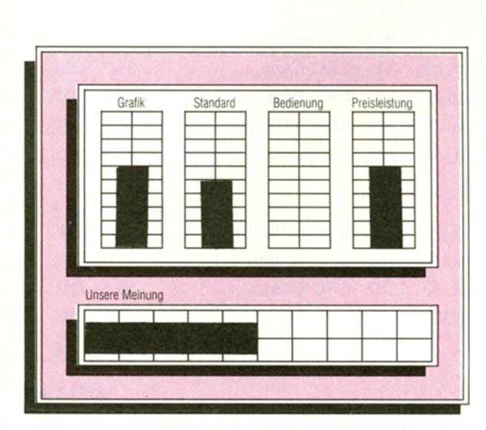
Fazit

Alles in allem ist die Idee, die den Produkten von Art Machine zugrundeliegt, keine schlechte. Leider hapert es hier, wie schon so oft, an der Ausführung. Die Qualität der Grafiken ist auf allen besprochenen Disketten zwiespältig und reicht von echten künstlerischen Highlights bis zu völlig mißlungenen Produktionen. Vielen der Bilder merkt man in aller Deutlichkeit an, daß sie digitalisiert wurden und fast ohne weitere Veränderungen in die Sammlungen aufgenommen wurden. In diesem Zusammenhang würde mich auch die Copyright-Frage brennend interessieren.

(hs)



Die Idee, die sich hinter den Art Machine Grafik-Samplern verbirgt, ist gelungen. Jeder, der selbst viel Grafik erstellen muß, wird eine gute Grafik-Sammlung zu schätzen wissen.

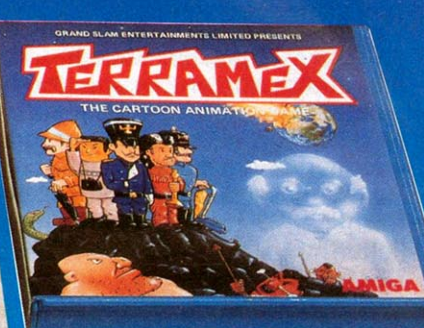


Play the Game: Das Beste









INDOOR SPORTS

Best.-Nr. 1194	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1195	Atari ST Disk.	87,– DM
Best.-Nr. 1196	Amiga Disk.	79,– DM
Best.-Nr. 1197	MS-DOS 5 1/4"	79,– DM

BUBBLE BOBBLE

Best.-Nr. 1220	Commodore C 64 Cass.	32,– DM
Best.-Nr. 1221	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 131	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 132	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1222	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1223	Amiga Disk.	65,– DM

SIDEARMS

Best.-Nr. 1165	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1166	Commodore C 64 Disk.	41,– DM
Best.-Nr. 1167	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1168	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1169	Atari ST Disk.	69,– DM

RAMPAGE

Best.-Nr. 1210	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1211	Commodore C 64 Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1212	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1213	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1214	Atari ST Disk.	49,– DM

PINK PANTHER

Best.-Nr. 1174	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1175	Commodore C 64 Disk.	41,– DM
Best.-Nr. 1176	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1177	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1178	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1179	Amiga Disk.	65,– DM

DRUM STUDIO

Best.-Nr. 1149	Amiga Disk.	35,– DM

VAMPIRE'S EMPIRE

Best.-Nr. 1215	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1216	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 1217	Amiga Disk.	65,– DM

FOOTBALL MANAGER II

Best.-Nr. 1202	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1203	Commodore C 64 Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1204	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1205	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1206	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1207	Amiga Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1208	MS-DOS 5 1/4"	65,– DM

LEISURE SUIT LARRY

Best.-Nr. 1200	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1201	Amiga Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1284	MS-DOS 5 1/4"	65,– DM

PIRATES

Best.-Nr. 1198	Commodore C 64 Cass.	49,– DM
Best.-Nr. 1199	Commodore C 64 Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1286	MS-DOS 5 1/4"	79,– DM

Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Bestellkarte

DMV Softwareversand · Postfach 250 · 3440 Eschwege

vom Besten für unsere Leser



IMPOSSIBLE MISSION II

Best.-Nr. 1123	Commodore C 64 Cass.	38,– DM
Best.-Nr. 1124	Commodore C 64 Disk.	55,– DM
Best.-Nr. 1125	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1126	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1127	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1128	MS-DOS	79,– DM

WIZBALL

Best.-Nr. 1130	Commodore C 64 Cass.	32,– DM
Best.-Nr. 1131	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 1132	CPC Cass.	32,– DM
Best.-Nr. 1133	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1134	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1135	Amiga Disk.	79,– DM
Best.-Nr. 1136	MS-DOS Disk. 5 1/4"	65,– DM

ARKANOID

Best.-Nr. 1140	Commodore C 64 Cass.	32,– DM
Best.-Nr. 1141	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 1142	CPC Cass.	32,– DM
Best.-Nr. 1143	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1144	Atari ST Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1145	Amiga Disk.	79,– DM
Best.-Nr. 1146	MS-DOS Disk. 5 1/4"	49,– DM

GAUNTLET 2

Best.-Nr. 1160	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1161	Commodore C 64 Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1162	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1163	CPC Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1164	Atari ST Disk.	79,– DM

FLINTSTONES

Best.-Nr. 1170	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1171	Commodore C 64 Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1172	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1173	Amiga Disk.	65,– DM

RANA RAMA

Best.-Nr. 1137	Atari ST Disk.	65,– DM

TERRAMAX

Best.-Nr. 1180	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1181	Commodore C 64 Disk.	49,– DM
Best.-Nr. 1182	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1183	Amiga Disk.	65,– DM

ECO

Best.-Nr. 1138	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1139	Amiga Disk.	79,– DM

TETRIS

Best.-Nr. 1184	Commodore C 64 Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1185	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 1115	CPC Cass.	35,– DM
Best.-Nr. 1116	CPC Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 1186	Atari ST Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1187	Amiga Disk.	65,– DM
Best.-Nr. 1188	MS-DOS 5 1/4"	65,– DM

BLACK LAMP

Best.-Nr. 1190	Commodore C 64 Cass.	32,– DM
Best.-Nr. 1191	Commodore C 64 Disk.	44,– DM
Best.-Nr. 1192	Atari ST Disk.	69,– DM
Best.-Nr. 1193	Amiga Disk.	69,– DM

OBLITERATOR

Best.-Nr. 1147	Atari ST Disk.	79,– DM
Best.-Nr. 1148	Amiga Disk.	79,– DM

Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Bestellkarte

DMV Softwareversand · Postfach 250 · 3440 Eschwege

ProWrite

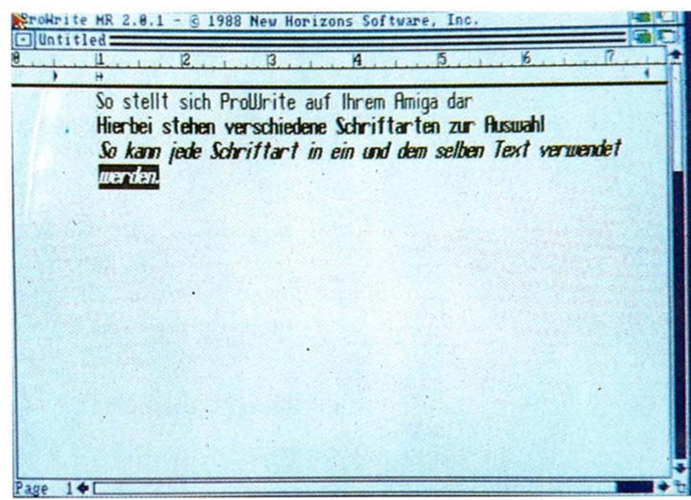
Hersteller: New Horizons
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: ca. 198,- DM

Kleine Texte groß herausgeputzt

Textverarbeitungsprogramme gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, wie sieht es aber mit der Gesamterscheinung eines Textes aus?
Es ist doch immer wieder dasselbe: da hat man nun seine Gedanken aufs Papier gebracht, aber es fehlt immer noch der nötige "Pep", der die Aufmachung besser aussehen läßt. Warum sollte man nicht einmal ein Bildchen mit einbauen, oder eine Textstelle farbig herausbringen? Einfach gesagt, aber nicht jedes Textverarbeitungsprogramm unterstützt Grafiken; es sei denn, man besitzt ProWrite. ProWrite ist eine Textverarbeitung, die Grafiken, die im IFF-Format (z.B. Deluxe Paint) abgespeichert wurden, problemlos in den Text mit einbindet. Da das Programm mit sieben Farbregistern arbeitet, müssen natürlich auch die Grafiken auf diese Anzahl Register ausgelegt sein. Diese Bilder können beliebig auf dem Bildschirm verschoben und postiert, der Text nachträglich darum herumgeschrieben werden.

Was bietet ProWrite außerdem?

Umlaute sind für dieses Programm keine Schwierigkeit, da es neben vier eigenen auch die eingebauten Zeichensätze des Amigas benutzt. Diese können, wie schon beschrieben, auch farbig dargestellt werden, so daß bestimmte Textsequenzen hervorgehoben werden. Das ganze Textblöcke markiert und verändert werden können, versteht sich ganz von selbst, ebenso wie das Benutzen von Kopf-und Fußzeilen. Die Ränder, Tabulatoren und Markierung für Absatzeinrückung lassen sich im Zeilenlineal sehr einfach einstellen; außerdem ist für eine Umstellung von Zoll auf Zentimeter gesorgt. ProWrite unterstützt die Multi-Tasking-Fähigkeit des Amiga, was bedeutet, daß mehrere Programme gleichzeitig ablaufen können.



Bildschirmfoto: Amiga

Eine Textverarbeitung mit DTP-Qualitäten. Bilder, die in IFF-Format abgespeichert sind, lassen sich problemlos in selbsterstellte Schriftsätze einbinden.

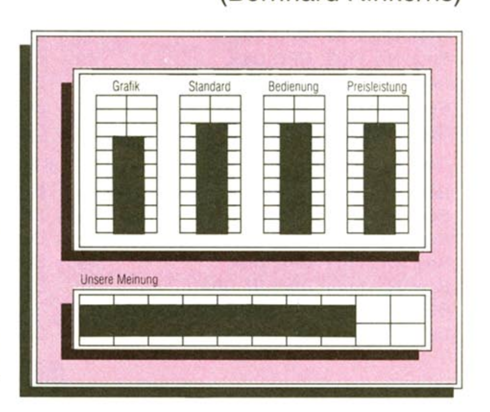
Mängel treten bei den Druckeransteuerungen auf; ProWrite unterstützt nur die Druckertreiber der Preferences, das heißt, daß bei hochwertigeren Druckern das Schriftbild unscharf wird und die Druckzeit entsprechend lang dauert.

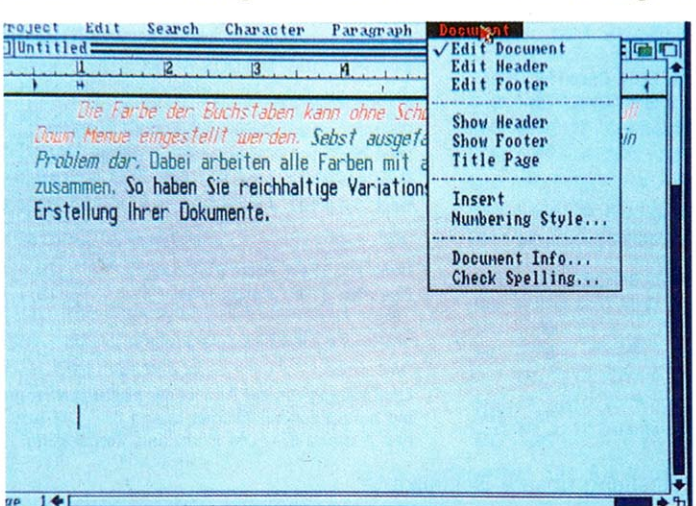
Ebenfalls nachteilig ist der ewige Diskettenwechsel für Benutzer mit nur einem Laufwerk. Mehrspaltiger Text ist nicht möglich und eine automatische Silbentrennung existiert auch nicht. Es ist zu erwähnen, daß die Hersteller auf einen Kopierschutz verzichtet haben, wahrscheinlich, weil sie eingesehen haben, daß ausgebuffte Cracker über kurz oder lang jeden Kopierschutz zunichte machen. Positiv wirkt sich die Bedienung der Mehrfenstertechnik sowie das "WYSIWYG"-system (What You See Is What You Get), also das, was auf dem Bildschirm gesehen wird, auch genau so auf dem Drucker ausgegeben wird.
Ein zufriedenstellendes Handbuch (leider in Englisch) liegt dem Softwarepaket bei.

Fazit

ProWrite hat seine Stärke, aber auch seine Schwächen. Am deutlichsten tritt dies bei der Arbeitsgeschwindigkeit des Programms zutage, die bestenfalls als behäbig bezeichnet werden kann. Allein dadurch wird ProWrite für einen professionellen Gebrauch uninteressant. Der Heimanwender findet allerdings ein sehr nützliches Werkzeug, sowohl zur Gestaltung von Texten als auch bei der Gestaltung derselben.

(Bernhard Rinke/hs)





Bildschirmfoto: Amiga

ProWrite ermöglicht dem Anwender auch die Gestaltung verschiedenfarbiger Texte, welchen dem Anwender in bester WYSIWYG-Tradition auf dem Bildschirm den letzten Schliff geben kann.

Führerschein

Hersteller: Falken Verlag
Vertrieb: Fachhandel
System: C64-128
Preis: 69,- DM

Selbststudium ohne Lernstreß

Wem ist in der Schule oder in der Lehrzeit nicht schon das sture Auswendiglernen aus Büchern auf den Geist gegangen? Viel einfacher ist es doch, wenn man schon beim anfänglichen Erlernen einer Sache Erfolge sieht. Das langsame Ertasten in das neue Medium ist der wichtigste Grundsatz zum weiteren Interesse des Lernvorganges. Zudem vermitteln "spielerische" Lehrarten Wissen gründlicher und nachhaltiger als trockene Lehrbücher.

"Schnell und sicher zum Führerschein" ist ein Programm aus dem Falken-Verlag, das eine Vorbereitung zur theoretischen Führerscheinprüfung der Klasse 3 darstellt.

Dem Softwarepaket ist ein kompletter amtlicher Fragenkatalog und eine kleine, aber ausreichende Bedienungsanleitung beigefügt. Das Programm besteht aus einem Übungs- und einem Testteil, es besteht aber auch die Möglichkeit, mit mehreren Personen gleichzeitig in einer Art Wettstreit das Wissen zu testen.

Im Lernteil werden Ihnen Fragen gestellt, die Sie als Lückentext vervollständigen müssen; Verkehrszeichen werden farbig auf dem Bildschirm dargestellt, nur Situationsskizzen müssen im beiliegenden Fragenkatalog nachgeschlagen werden. Haben Sie eine Frage nicht richtig beantwortet, wird sie nach einiger Zeit wiederholt, bis Sie die richtige Antwort eingeben.



Bildschirmfoto: C-64

Der Einsatz des Computers als Partner bei eintöniger Lernerei, gehört sicherlich zu besten Ideen im Bereich sinnvoller Computernutzung. Dieses Programm soll beim Erlernen der Führerschein-Theorie behilflich sein.

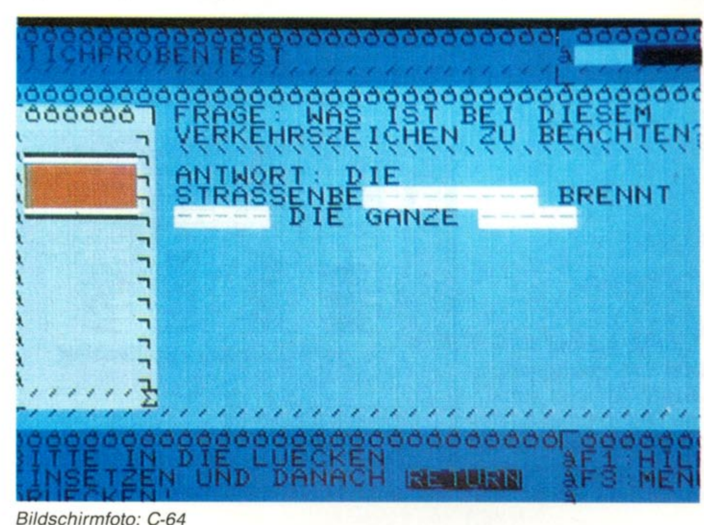
Der Testteil simuliert die theoretische Führerscheinprüfung, bei der es nicht nur um das richtige Wissen, sondern auch um Zeit geht. Dreißig zufällig ausgewählte Fragen (von insgesamt 703) müssen in der vorgegebenen Zeit (am oberen rechten Bildschirmrand zu sehen) beantwortet werden. Danach erfolgt die Überprüfung und Bewertung Ihrer Angaben. Die Lösung falscher oder unvollständig beantworteter Fragen wird nach der Bewertung angezeigt.

Sind Sie aber nun ein Mensch, der sein Wissen in der Gemeinschaft besser aufstocken kann, so gibt Ihnen der Programmteil "Wettkampf" nun die Gelegenheit. Es besteht die Möglichkeit, mit bis zu elf Mitspielern "um die Wette zu wissen". Nach Eingabe der Namen werden jedem Teilnehmer abwechselnd fünf Fragen gestellt, die er in einer vorgegebenen Zeit beantworten muß. Letztendlich zeigt eine Tabelle den oder die Sieger mit Anzahl der richtigen Antworten an.

Das Programm "Schnell und sicher zum Führerschein" ist eine gute Vorbereitung zur theoretischen Führerscheinprüfung, wobei allerdings auf die herkömmliche Art, den Stoff mittels Fragebogen zu lernen, nicht verzichtet werden kann. Bei manchen Fragen, die eine Situationsskizze aus dem Fragenkatalog benötigen, neigt man sehr stark zum "Schummeln", da unter jedem Bild die zugehörige Lösung steht. Die Lücken, die zur Eingabe bestimmt sind, enthalten für jeden einzugebenden Buchstaben (bzw. Zahl) einen Punkt, was sehr stark zum Raten anregt...

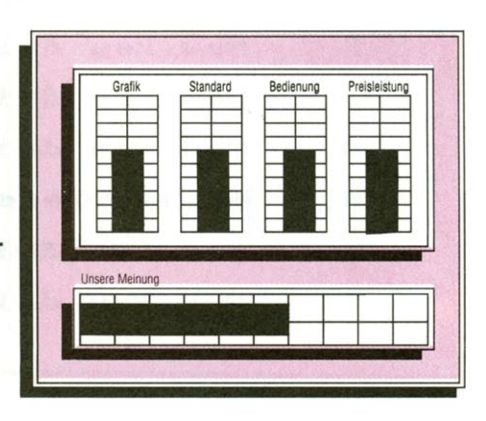
Das Führerscheinpaket des Falken Verlags stellt sicherlich eine interessante Ergänzung üblicher Lehrmethoden beim Erwerben einer gültigen Fahrerlaubnis, geht aber in keinem Fall über eine Ergänzung hinaus.

(Bernhard Rinke/hs)



Bildschirmfoto: C-64

'Führerschein' ist eines der ersten Produkte einer neuen Softwarereihe des Falkenverlags. Weitere Titel ähnlicher Machart sind angekündigt.



Intellitype

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: ca. 140,– DM

Mit Volldampf an die Tastatur

In nur 30 Tagen perfekt Schreibmaschine schreiben zu lernen, dürfte einigen Ausbildern auf diesem Gebiet einen Schauer über den Rücken laufen lassen. Warum soll man denn teure Kurse belegen, wenn man es zu Hause billiger haben kann? Intellitype macht's möglich.

Lernprogramme für den Computer sind nichts Neues, meist werden sie aber nach kurzer Zeit langweilig und uninteressant. Electronic Arts hat sich nun ein System ausgedacht, das nicht nur Lernstoff einfach übermittelt, sondern auch noch Spaß macht. Die Rede ist von einem Schreibmaschinenkurs, der, in 30 Lektionen aufgeteilt, es innerhalb kurzer Zeit ermöglicht, die Tastatur sicher und schnell zu beherrschen. Schritt für Schritt wird man an die einzelnen Lektionen herangebracht, die das "Zehnfingersystem" zum Kinderspiel werden lassen.

Es stehen fünf Hauptmenüs zur Verfügung, die kaum einen Wunsch offen lassen. Hier können Sie unter anderem Prioritäten setzen, ob Sie nun auf Schnelligkeit, Genauigkeit, oder vielleicht auch beides mehr Wert legen. Ist Ihnen der Tastendruck zu stark? Auch dafür ist gesorgt; Sie haben die Möglichkeit, zwischen drei Arten zu wählen (von sehr stark bis schwach)...

Get Acquainted Drill

The quick brown fox jumped
The Quickbr owb fox jumped

the lazy dog. This is the m
the lazy dog

famous sentence in the hist

of typing. In the course of

Bildschirmfoto: Amiga

Der Schreibmaschinenkurs war schon seit jeher eine der beliebtesten Anwendungen für Computer. So geflissentlich und unbestechlich wie er verfolgt wohl keiner die Fortschritte seines Schülers.

Im Menüteil "Topics" können Sie sich die Übungen aller 30 Lektionen ansehen. Lektion 1 bis 15 gibt eine Einführung in die Tastaturbelegung, die Lektionen 16 bis 24 verbessern die Koordination der linken und der rechten Hand und erhöhen das Schreibtempo. Die Lektionen 25 bis 29 bringen Sie zur schnellen und sicheren Schreibweise, während Lektion 30 das gesamte Erlernte abfragt. Das "Analyze"-Menü gibt Ihnen Informationen über die Fortschritte, die Sie in den Lektionen gemacht haben. Im "Drills"-Menü können Sie in den speziellen Übungen, die Sie noch nicht so gut beherrschen, Ihre Fähigkeiten verbessern. Auf einer Arbeitsdiskette wird nach jeder absolvierten Übung (sofern Sie nicht im "Preview "bzw. "Drills"-Modus sind) automatisch Ihre Leistung abgespeichert. Sie können Ihre Arbeit an diesem Punkt jederzeit fortsetzen. Ein Spiel während der Lernphase (eine Seiltänzerin wird mittels Tastatur in der Balance gehalten) macht den Neuling mit dem Mehrfingersystem vertraut.

Nach jeder Lektion werden die erbrachten Leistungen in drei verschiedenen Analysediagrammen angezeigt, die über Ihre Leistungen in Schnelligkeit, Fehlerquote und Art der Fehler berichten.

Die Übungen sind so aufgebaut, daß man sich von einfachen Tastenkombinationen bis hin zum schwierigen Text, bei dem es auch auf Zeit ankommt, steigert. Vor jeder Lektion muß erst einmal eine Aufwärmübung absolviert werden, um die Finger beweglich zu machen. Macht man einen Fehler während der Eingabe, so wird dies mit einem Ton signalisiert.

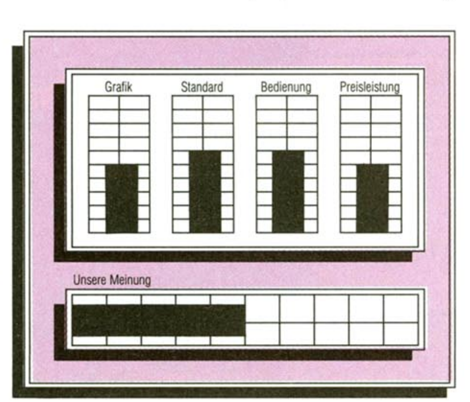
Eine interessante, romantische Abenteuergeschichte, die von Lektion zu Lektion erweitert wird, läßt das Arbeiten mit Intellitype nicht langweilig werden. Negativ zu erwähnen ist, daß das Handbuch zur Zeit nur in Englisch vorliegt, und daß die Tastaturbelegung dem amerikanischen Standard entspricht. Aber trotz der fehlenden Umlaute und der vertauschten Z- und Y-Tasten zeitigt Intellitype bei wirklichem Üben Wirkung, Sie benützen beim Maschinenschreiben ja nicht nur Ü,Ö,Ä,dz und y, oder?

(Bernhard Rinke)

Lesson Topics
Lesson Topics:
1 New key drill for as
2 New key drill for jk
3 New key drill for rt
4 New key drill for ei
5 Review Lesson
6 New key drill for vb
7 New key drill for cx,

Bildschirmfoto: Amiga

Intellitype präsentiert den bekannten Stoff für den Amiga Besitzer in entsprechender Aufmachung.





Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Markus Matejka (mm), Bernhard Rinke (br)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Stefan Engelhart, Joachim Freiburg, Hans-Werner Fromme, Antje Hink, Götz Keller, Peter Woop.
Schlußredaktion
Renate Köberich
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Markus Geppert
Layoutkonzeption
Yvonne Hendricks
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska,Dieter Schnobl
Werbegrafik
Mohammed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Ulrich Schröder
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alf
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
Wolfgang Brill
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV-Daten und Medien Verlagsges. mbH,
Fuldaer Straße 6 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 8702 * Telex 993 210 dmv d
Telefax: 05651-20718
Anschrift Verlagsbüro München
Hans-Stießberger-Str. 3, 8013 Haar/München,
Tel.: (089) 46100132/52
Vertrieb
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
»JOYSTICK« erscheint zunächst zweimonatlich.
Einzelpreis DM 6,50,-/sfr 6,50,-/ ÖS 52,-
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,-
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,-
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,-
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043-608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85,
Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim Verlag schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorrausgesetzt.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Phantasiewelten und phantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und Sie zu kartographieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder auf fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser/e Mann/Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarte und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks zu.

DMV Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Termine:

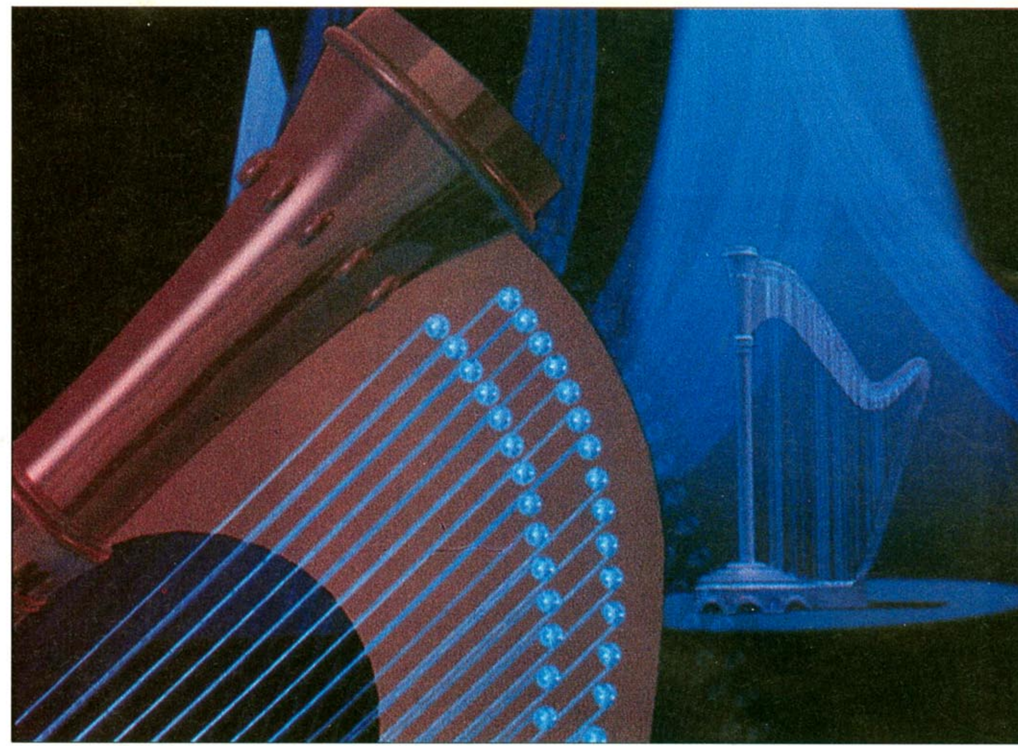
Anzeigenschluß für die nächste Ausgabe der JOYSTICK

8.9.'88

Der Erscheinungstermin ist der

12.10.'88

Im nächsten Heft



Die Reportage - Traumhafte Computergrafik (Mit freundlicher Genehmigung der Steiner Film, München

Professionelle Computergrafik –

Ein Schwerpunktartikel, der Sie an den Rand der Realität führt. Neue Welten aus dem Computer.

Software Reviews –

JOYSTICK war aktiv. In unserem aktuellen Spieleteil finden Sie neuen Programme, kritisch untersucht.

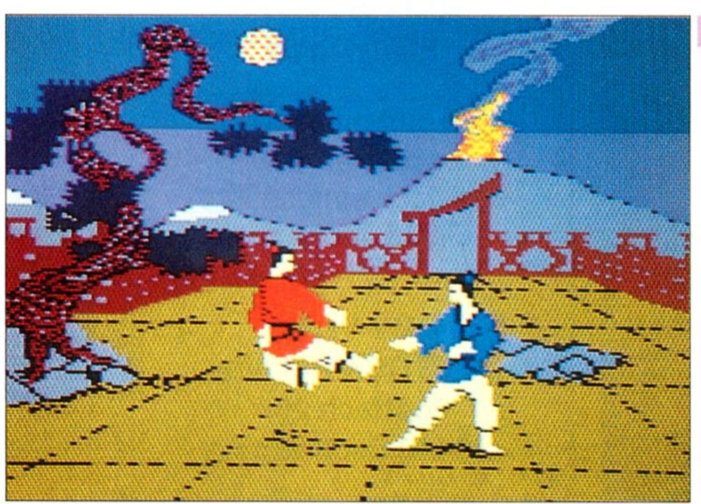
Sportspiele –

Eine sportbegeisterte Nation entdeckt den Computermonitor als Fußballplatz. Sportspiele in allen Varianten und Erscheinungsformen, gründlich unter die Lupe genommen.

Und außerdem wieder viele News, brandheißes aus der Helpline Redaktion, Short Cut und, und, und...



Darkside, nach Driller das zweite Programm, das Freescape benutzt. Wir haben es für Sie getestet und berichten in unserer nächsten Ausgabe.



Sportspiele haben einen festen Platz im deutschen Softwareangebot. JOYSTICK berichtet in einem Schwerpunktartikel über internationalen Sport auf Ihrem Computer.

Die nächste Ausgabe von



liegt ab dem 12. Oktober bei Ihrem Zeitschriftenfachhändler.

Ihr Weg zum Erfolg ...

DOS International
Die erfolgreiche und allseits beliebte Zeitschrift für alle Anwender von PC's unter MS-DOS

PC Amstrad International
»Die« Nummer Eins, wenn es um CPC's ,PCW Joyce und PC 1512/1640 geht. Im 4. Jahrgang und beliebt wie eh und je.

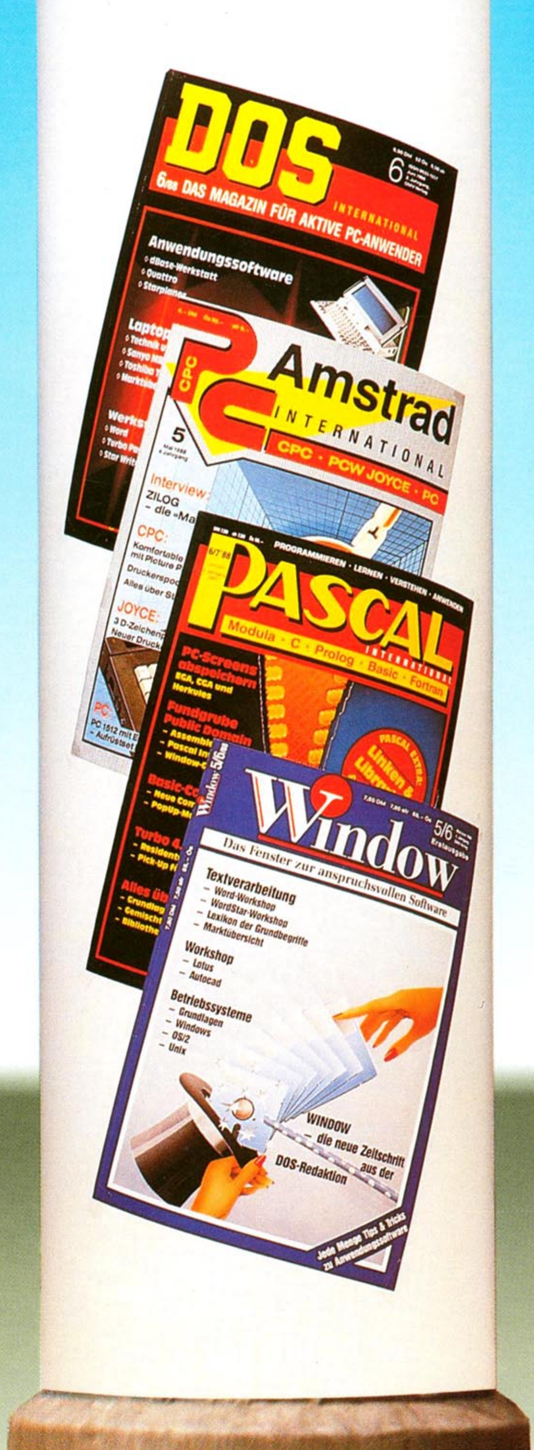
Pascal International
Keine andere Computerzeitschrift setzt sich so konsequent für moderne Computersprachen ein! Längst mehr als nur ein Blatt für Insider.

Jetzt neu

WINDOW
Das Magazin, das neue Maßstäbe für den Umgang mit anspruchsvoller Software setzt! Von Profis gemacht, nicht nur für Profis gedacht!

Ordnung und Übersicht schaffen die beliebten DMV Sammelmappen





Bitte Bestellkarte benutzen

DMV Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege